

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE FILOLOGÍA



TESIS DOCTORAL

La obra de Gonzalo Torrente Ballester como juego

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Santiago Sevilla Vallejo

Director

Ángel García Galiano

Madrid, 2014

Universidad Complutense de Madrid.

Facultad de Filología.

Programa de Doctorado en Estudios Literarios.



LA OBRA DE GONZALO TORRENTE BALLESTER COMO JUEGO

Dirigido por el profesor Ángel García Galiano

Memoria presentada por

D. Santiago Sevilla Vallejo

para aspirar al grado de

DOCTOR en Filología. Madrid. Junio 2014.

Índice

| | |
|--|------------|
| Abstract | 4 |
| Introducción | 7 |
| Primera parte. Juego y Literatura | 10 |
| 1. La perspectiva de Torrente Ballester ante la Literatura | |
| 2. Juego y Literatura | |
| 3. Las formas del juego literario | |
| Segunda parte. Voces | 62 |
| Capítulo 1. El narrador | 64 |
| 1.1 El narrador que aprende el oficio en <i>La saga/fuga de J. B.</i> | |
| 1.2 El autor como ser hecho de palabras en <i>Yo no soy yo, evidentemente</i> | |
| 1.3 El narrador que crea un mundo en <i>Fragmentos de Apocalipsis</i> | |
| Capítulo 2. Los personajes escritores | 122 |
| 2.1 Fuentes de la narración: mitos y puntos de vista en <i>La saga/fuga de J. B.</i> | |
| 2.2 Los personajes que se rebelan en <i>Fragmentos de Apocalipsis</i> | |
| 2.3 El narrador, su interlocutora y la ficción en <i>La Isla de los Jacintos Cortados</i> | |

| | |
|--|------------|
| Capítulo 3. Múltiples puntos de vista y narración colectiva | 180 |
| 3.1 Las sustituciones narrativas en <i>Fragmentos de Apocalipsis</i> | |
| 3.2 La seducción de la palabra en <i>La Isla de los Jacintos Cortados</i> | |
| 3.3 El archinarrador en <i>La saga/fugade J. B.</i> | |
| Tercera parte. Esferas de realidad | 235 |
| Capítulo 1. Los realismos y las ficciones | 239 |
| 1.1 La esfera realista y la esfera fantástica en <i>La saga/fuga de J. B.</i> | |
| 1.2 Metaficción y búsqueda en <i>Yo no soy yo, evidentemente</i> | |
| 1.3 Los juegos temporales en <i>La Isla de los Jacintos Cortados</i> | |
| Capítulo 2. Lo Histórico como historia | 290 |
| 2.1 La construcción del personaje literario Napoleón en <i>La Isla de los Jacintos Cortados</i> | |
| 2.2 La biografía ficcionalizada en <i>Dafne y ensueños</i> | |
| 2.3 El cronotopo literario París en <i>La saga/fuga de J. B.</i> | |
| Capítulo 3. La historia como Historia ficticia | 336 |
| 3.1 La invención del autor en <i>Yo no soy yo, evidentemente</i> | |
| 3.2 Personaje teatral y ficción novelesca en <i>Don Juan</i> | |
| 3.3 Instrucciones para escribir la Historia en <i>La Princesa durmiente va a la escuela</i> | |
| Conclusión | 377 |
| Bibliografía | 382 |

Abstract

Torrente Ballester is one of the main authors in the narrative written in Spanish. He wrote several essays on the art of storytelling, in which he figured out the components of other novels, as in *El Quijote como juego*, *Cotufas en el golfo* and some speeches and newspaper articles; and he explained his own writing process, as in *Diario de un vate vago*. On the other hand, he wrote novels and narrative texts where he completes his inquiries on the writing process; in those stories, there are writers in the act of telling. Scholars are publishing works about his complex comprehension on narrative; not only did he compose novels, but he developed a theory on the value of tales for human being, which allows his characters to reflect human core making the reader feel identified, and to create fictions. Torrente Ballester learnt to look at the world through Literature, he realized that both facts that really take place and fictions are essential for the existence of human being; Literature is a tool that human being uses to understand himself, the others and the world that surrounds him. In that way, Torrente Ballester transformed all that he perceived, thought and made (or desired to make) into narrations and he gave a valuable testimony about how to build them; that is, he systematized his subjective experience, his social experience and his knowledge of the world in Literature.

This paper shows the narrative contributions by Torrente Ballester in an organized manner, which we can divide in three fields: the conception of Literature as a game, his thoughts on the nature of the voices taking part in the fiction and the relations between facts following rules that the reader assumes as his own governing rules and facts coming up from fantasy, which question these rules. This research is based on the above mentioned theoretical works and other essays written by Torrente Ballester to explain the narrative concepts he used. Moreover, seven texts have been selected to show these concepts: *Don Juan*, *La saga/fuga de J. B.*, *Fragmentos de Apocalipsis*, *La Isla de los Jacintos Cortados*, *Dafne y ensueños*, *La Princesa durmiente va a la escuela* y *Yo no soy yo, evidentemente*. The first part of this work is devoted to an approach to the novelistic conception by Torrente Ballester: his humoristic perspective about the art

of storytelling, the importance of game in his texts and the elements that form it. The second part and the third analyze these concepts in different narrations. The objective is to learn how to write novels according to this author.

The first part of this research analyzes how Torrente Ballester's narrative conception develops along his career; explains the nature of game, mainly based on Huizinga's theory, in order to demonstrate that Torrente Ballester's narrations take part of it; and, finally, specifies the forms of game that he uses. In this part and in the rest of the enquiry, the elements taken from *Quijote* are noted.

The second part is about the voices of the texts: the narrator (the way he develops his skills to tell stories, the enigmas around his identity and how he creates a setting); characters-writers, who are not properly narrators, but they execute this function (written sources and testimonies that serve as base to the narrator, characters that gain an apparently independent life from the narrator and characters that listen to the narrator); and the narrations that combine different points of view (the identity of one character embodies another character, the characters' imaginations are connected and the arch-narrator focuses the storytelling). The last concept is taken from the works by Antonio Jesús Gil González. Furthermore, he and Carmen Becerra carried out an edition of *La saga/fuga de J. B.* which is the starting point for the current study of voices.

The third part studies the relation between the realistic sphere and the fantastic sphere, between the passages that are pretended to be possible in the reader's world and these ones that question the laws of reader's world, respectively. This is a key aspect to understand any narrative work. It is extensively defined what this spheres mean in the narrations of the History of a city, in the search for an unknown author and in the pretended travels in time experienced by the narrator and his beloved. Then, it is studied the relation between realistic elements and fantastic elements. On the one hand, it deals with the technique used to turn what it is pretended to exist in the reader's world (a

historical character, autobiographical facts of the author and a city) into fictions. On the other hand, it is noted the way to pass off fiction as real happened facts, like an invented author who is believed to be a real man, like don Juan as he was really alive and like a historical drama which is pretended to be History. This part and the previous one are backed by many papers, but the main source is the research by Ángel G. Loureiro.

«La obra de Gonzalo Torrente Ballester como juego» is meant to be a guide to understand the narrative process. It not only summarizes the narrative of the author analyzed, but shows the main elements to keep in mind to write fictions. The works by Torrente Ballester clarify the sense of narrative, the process that the author experiences and the relations between reality and fantasy. To sum up, this research goes into the clues of the narrative by Gonzalo Torrente Ballester in depth and simultaneously shows the writing process in a bold manner.

Introducción

Torrente Ballester es un autor de referencia en la narrativa en español. Escribió numerosos ensayos sobre el arte de narrar, en los que desentrañó sus elementos respecto de otras obras, como en *El Quijote como juego*, *Cotufas en el golfo* y en diversos discursos y textos publicados en periódicos; y desentrañó el proceso de escritura de sus propias narraciones, como en *Diario de un vate vago*. Por otra parte, escribió novelas y otros textos narrativos con los que completa sus indagaciones sobre el proceso de escritura; en estas obras, aparecen escritores contando historias. La comunidad académica está publicando estudios sobre la compleja comprensión que tuvo Torrente Ballester del hecho narrativo, él no se limitó a escribir novelas, sino que desarrolló una teoría sobre el valor de los relatos para el ser humano, que permite que sus personajes tengan una hondura humana que hace que el lector pueda identificarse con ellos y, al mismo tiempo, que estos personajes demuestren una enorme capacidad para inventar ficciones. Torrente Ballester aprendió a mirar el mundo en que vivió a través de la Literatura, se dio cuenta que tanto los hechos que verdaderamente tienen lugar como las ficciones son esenciales para el ser humano; la Literatura es un instrumento que el ser humano puede emplear para comprenderse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea. De modo que Torrente Ballester convirtió todo lo que percibió, pensó e hizo (o quiso hacer) en narraciones y dio un valioso testimonio sobre cómo construirlas; es decir, sistematizó su experiencia subjetiva, relacional y de conocimiento del mundo en la Literatura.

Este trabajo presenta de un modo organizado las aportaciones de Torrente Ballester a la narrativa, las cuales se pueden dividir en tres ámbitos: la concepción de la Literatura como juego, las reflexiones que hizo sobre la naturaleza de las voces que participan en la ficción y las relaciones entre hechos que responden a reglas que el lector puede asumir como próximas a las que lo rigen y hechos surgidos de la fantasía, que ponen en duda las anteriores reglas. La investigación se apoya en los trabajos teóricos antes mencionados y otros ensayos escritos por Torrente Ballester para exponer los conceptos narrativos que este autor manejaba. Además, se han seleccionado siete

obras que reflejan estos conceptos: *Don Juan*, *La saga/fuga de J. B.*, *Fragmentos de Apocalipsis*, *La Isla de los Jacintos Cortados*¹, *Dafne y ensueños*, *La Princesa durmiente va a la escuela* y *Yo no soy yo, evidentemente*². La primera parte de este trabajo está dedicada a una aproximación a la concepción que tiene Torrente Ballester de la novelística: perspectiva humorística que adopta con respecto al arte de narrar, la importancia del juego en sus textos y los elementos que lo componen. La segunda parte y la tercera analizan estos conceptos en sus narraciones. Se muestra de modo holístico la comprensión que tenía el autor de la Literatura como juego, es una aproximación a los principales elementos que el autor tenía en cuenta a la hora de escribir. Las obras literarias analizadas son representativas del conjunto de los elementos que constituyen la escritura de Torrente Ballester. El objetivo de este trabajo es comprender a grandes rasgos cómo se escribe novela según este autor, para poder ramificar este estudio en posteriores investigaciones.

La primera parte del trabajo analiza cómo evoluciona la forma que tiene Torrente Ballester de comprender la Literatura; explica la naturaleza del juego, principalmente, a través de la teoría de Huizinga, para demostrar que las narraciones de Torrente Ballester participan de este; y, por último, concreta las formas de juego que emplea. En esta parte y en el resto del trabajo, se indican aquellos aspectos que Torrente Ballester aprendió del *Quijote*.

La segunda parte trata acerca de las voces que participan en los textos: el narrador (la manera con que desarrolla su capacidad para contar historias, los enigmas en torno a su identidad y cómo inventa un mundo); los personajes escritores, quienes no son propiamente los narradores, pero ejercen funciones propias de estos (las fuentes escritas y testimonios en los que se basa el narrador para contar su historia, los

¹Se agrupan *La saga/fuga de J. B.*, *Fragmentos de Apocalipsis*, *La Isla de los Jacintos Cortados* bajo la denominación de trilogía fantástica, tomada de Ángel G. Loureiro, porque, aunque estas tres obras no constituyen una unidad temática, pueden ser comparadas según el modo con que se muestran el artificio lingüístico y los elementos metaficcionales.

²Se citarán las obras de acuerdo a las abreviaturas de los paréntesis: *Don Juan*, *La saga/fuga de J. B.* (*La saga/fuga*), *Fragmentos de Apocalipsis* (*Fragmentos*), *La Isla de los Jacintos Cortados* (*La Isla*), *Dafne y ensueños* (*Dafne*), *La Princesa durmiente va a la escuela* (*La Princesa*) y *Yo no soy yo, evidentemente* (*Yo no soy yo*).

personajes que adquieren una vida aparentemente independiente del narrador y los personajes que sirven de interlocutores al narrador); y la narración que combina diversos puntos de vista, ya sea a través desdoblamientos, de las imaginaciones vinculadas de varios personajes o del archinarrador, que es narrador concreto capaz de recoger las narraciones que hacen otros personajes. El concepto de archinarrador está tomado de los trabajos de Antonio Jesús Gil González. Asimismo, el estudio que él y Carmen Becerra realizaron en su edición de *La saga/fuga de J. B.* sirve como punto de partida al estudio de las voces.

La tercera parte estudia la relación entre la esfera realista y la esfera fantástica, entre lo que se hace pasar como posible en el mundo del lector y lo que cuestiona las leyes del mundo del lector. Se define en detalle qué quiere decir cada una de estas esferas en la narración de la Historia de una localidad, en la búsqueda de un autor desconocido y en los supuestos viajes en el tiempo que hacen un narrador y su amada. Después, se estudia la relación entre elementos realistas y elementos fantásticos. Por un lado, se trata cómo los textos torrentinos convierten lo que supuestamente existe en el mundo del lector (un personaje histórico, los hechos autobiográficos del autor y una ciudad) en ficciones. Por otro lado, se señala la forma con que Torrente Ballester hace pasar ficciones por hechos realmente ocurridos, como son un autor inventado al que sus lectores tienen por hombre real, don Juan como si de verdad existiese y un drama histórico que se hace pasar como Historia. Esta parte y la anterior se apoyan en diversos estudios, pero en las investigaciones de Ángel G. Loureiro.

Primera parte. Juego y Literatura

Era un artista trashumante de salón [...] venía a distraer al distinguido y respetable público de Torre con algunos fenómenos nunca vistos.

Thomas Mann. *Mario y el mago*.

1. La perspectiva de Torrente Ballester ante la Literatura

Los autores a través de sus lecturas y de sus escritos conforman una visión propia acerca de la Literatura. Según Ángel G. Loureiro, Torrente Ballester modificó su visión de la narrativa de una manera drástica a lo largo de su trayectoria. Buena parte de sus primeras obras presentan a personajes trágicos en situaciones realistas insolubles. Este es el caso de *Javier Mariño*, un joven cuya ideología le lleva al exilio y no le permite vivir en armonía con el mundo que le ha tocado; él lucha contra una realidad que le viene impuesta, pero no encuentra instrumentos para salir de una situación de opuestos políticos. Esta novela está escrita desde un punto de vista marcado por la seriedad, lo cual limita la potencia imaginativa del texto; el conflicto narrado se reduce a un choque entre las posturas que adquieren los personajes, sin que tenga lugar el desarrollo de sus personalidades.

Sin embargo, la labor posterior de Torrente Ballester le descubre que la novela permite indagar en la condición humana a través de la fantasía. El autor va ganando pericia en construir situaciones que transgreden el marco realista y, lo que es más distintivo de su producción, se da cuenta de que la Literatura es un artificio, que juega

con las palabras. La Literatura permite al ser humano probar a vivir otras vidas, experimentar aquello que no puede habitualmente, burlarse un poco de las convenciones que se impone a sí mismo³. En el ensayo *Historia de un deicidio*, Vargas Llosa señala que los autores suelen comenzar sus carreras con una actitud muy seria, la preocupación que tienen por tratar temas graves hace que sus textos sean rebuscados. Más tarde, perciben que la Literatura es un juego, es una manera de expresar algo que se parece a la vida, pero no es la vida, sino una invención. Los autores aprenden a no tomar la Literatura demasiado en serio, porque es un juego de palabras. En el caso del autor que se va a trabajar, sus textos de madurez son escritos desde una perspectiva humorística, exploran cuestiones esenciales del ser humano desde la risa.

Por lo general, el escritor percibe lo que le rodea, se siente insatisfecho e inventa ficciones que le permiten vivir otras vidas. En el caso de Torrente Ballester, además, se da cuenta de que la visión que el ser humano forma de la realidad le condiciona, el individuo no está inmerso en los hechos que le suceden, sino que, para comprenderlos, necesita primero establecer una interpretación de los mismos. Esto quiere decir que la realidad que vive está condicionada por los discursos que la sociedad en que vive ha construido, por las narraciones que imperan en su entorno. La identidad del individuo surge, en un primer momento, cuando es pequeño, a raíz de las historias que los mayores cuentan sobre él y la visión que el individuo adquiere del lugar en que vive también parte narraciones que le son transmitidas, en forma de mitos, de textos históricos y de convenciones sociales. Esto se refleja en los personajes de Torrente Ballester, los cuales comienzan con una personalidad que les viene dada por lo que otros dicen que ellos son, como en el caso de la canción satírica que cantan los alumnos sobre José Bastida en *La saga/fuga* o el aura de seductor que tiene don Juan en la obra homónima. Asimismo, sus personajes empiezan siendo meros receptores de narraciones acerca del mundo en que viven. Esto se puede comprobar en que José Bastida, quien llegará a narrar con bastante libertad lo que ocurre en Castroforte del Baralla, al principio se limita a recopilar los datos registrados sobre el Santo Cuerpo. Los textos

³ En este trabajo se entiende «realidad» y «fantasía» de la forma que lo hizo Torrente Ballester. Realidad es todo lo que el ser humano experimenta o puede imaginar conforme a unas reglas que el lector percibe como equivalentes a las que él experimenta. Por fantasía se entiende el proceso por el que el autor transgrede esas reglas para dar lugar a una ficción.

torrentinos plasman cómo las sociedades están organizadas en torno a narraciones. Otro buen ejemplo de ello tiene lugar en *La Isla*, cuyos personajes sienten el mundo en el que viven como fruto de las acciones de Napoleón, aunque estas solo perduran en los libros de Historia. Los hechos históricos imponen una cierta narrativa, un conjunto de acontecimientos que supuestamente han ocurrido y que determinan las vidas de los personajes; sin embargo, estos también son capaces de narrar y, de este modo, modificar el mundo en que viven con su imaginación.

El autor inventa ficciones para enriquecer la vida del ser humano mediante la imaginación. Torrente Ballester se da cuenta que el ser humano tiene grandes aspiraciones, propias de las tragedias, y, al mismo tiempo, alberga en él debilidades y pequeñeces, como en las comedias. Como autor, necesita una postura intermedia entre la tragedia y la comedia, que dé cabida a todo el espectro de características del ser humano. La tragedia ensalza a sus personajes, que persiguen tareas ímprobos; pero, sus personajes tienen poca hondura humana, son meras posturas edificantes. Por otro lado, la comedia, en su vertiente más satírica, menosprecia a los personajes, los muestra risibles a los ojos del lector, movidos por pasiones primitivas y torpes. Este planteamiento narrativo tampoco ahonda en la naturaleza del ser humano. Para Torrente Ballester, la realidad en su conjunto y en concreto la naturaleza humana es grotesca, una mezcla inseparable de elementos altos y bajos. Él señala que, frente a la imperfección y las injusticias de la realidad, el autor puede asumir tres posiciones: puede criticarla con dureza (sátira), puede aceptarla o puede verla irónicamente con sentido del humor (Blackwell: 26). La primera opción da una visión muy plana de la realidad y no ofrece una visión alternativa, no ayuda al ser humano ni a conocerse mejor ni a desarrollarse, se aleja de la tarea del gran escritor. Asimismo, el arte no tiene por objetivo la realidad concreta de una sociedad, sino que se dirige al ser humano en su conjunto: «Creer que la obligación del artista es decir verdades políticas o morales sólo conduce a la degradación de la Verdad y del Arte» (Torrente Ballester, 1968: 25). Con la segunda opción se pierde la oportunidad de diálogo con la realidad, no hay ficción que escribir. La última, en cambio, permite al autor tratar la realidad y ahondar en ella, buscar su verdadera naturaleza, hecha de elementos elevados y bajos.

Algunas de las obras de Torrente Ballester se sitúan en lugares reales, como París en *Don Juan*; en ciudades inspiradas en otras reales, por ejemplo, Villasanta de la Estrella toma como modelo Santiago de Compostela en *Fragmentos*; o se pueden situar aproximadamente, como el reino europeo en el que transcurre *La Princesa*. Las novelas de Torrente Ballester hacen referencia al mundo real y se ríen de él; pero, no lo hacen por menospreciar aquellos sitios que se pueden vincular con las ciudades de la ficción, sino que los espacios son pretextos para jugar con la imaginación. El ejemplo más claro tiene lugar en *La saga/fuga de J. B.*, donde buena parte de los lugares y personajes de Castroforte del Baralla tienen referentes reales, pero el autor los modifica de acuerdo a los caprichos de su imaginación. De este modo, el autor reflexiona sobre estos referentes bajo una forma lúdica y reta al lector a que su lectura sea igualmente lúdica. No leyó de esta forma el censor de *La saga/fuga de J. B.*, quien consideró que no merecía ni ser denegado ni aprobado, porque «La denegación no encontraría justificación, y la aprobación sería demasiado honor para tanto cretinismo e insensatez» (Rivas: 37). El censor consideró que un relato sobre Castroforte del Baralla, una ciudad que levita, es una tontería. Le pareció un absurdo porque no supo entender el simbolismo que tienen las levitaciones, tanto para reflejar la realidad de esta ficticia capital de provincia gallega como para establecer relaciones entre la esfera realista y la esfera fantástica⁴. *La saga/fuga* es un buen ejemplo de la postura humorística que adquiere Torrente Ballester frente a la ficción. Esta novela cuenta la Historia de una ciudad cuya identidad aparece amenazada y las luchas de algunos de sus personajes por defenderla. Mientras estos personajes se enfrentan a sus enemigos con acciones, los habitantes de Castroforte del Baralla viven oprimidos, sus enemigos tienen muchos recursos para hacer que nadie conozca la existencia de Castroforte del Baralla. En cambio, en el momento que los defensores de la ciudad usan la imaginación para lidiar con los problemas, encuentran numerosas vías con las que experimentar vidas emocionantes y derrotar a sus enemigos. Quienes acaban por dominar la situación en

⁴ Los términos esfera realista o elementos realistas y esfera fantástica o elementos fantásticos se entienden de acuerdo a las definiciones de Torrente Ballester. Esfera realista o elementos realistas son aquellos aspectos del texto que están dispuestos para conseguir que el lector los considere posibles en el mundo fuera del texto. Se entiende por esfera fantástica o elementos fantásticos aquellos aspectos que ponen en entredicho las reglas bajo las que funcionan la esfera realista o los elementos realistas.

que viven son los que no se la toman muy en serio, los que se divierten narrando la realidad grotesca en que viven.

Torrente Ballester percibe cómo en el mundo real se produce «“tensión interna” entre lo bueno y lo malo, lo bello y lo feo, lo verdadero y lo falso» (Loureiro, 1990: 18). Según él, «esa *bipolaridad de lo real*, en el orden estético, podría designarse con la palabra *grotesco*» (Loureiro, 1990: 18). Desde su visión, toda obra que refiera a la realidad debe hacerlo con humor, que es «una concepción desencantada del mundo vivida por un hombre que, a pesar de todo y contra toda razón, no pierde la esperanza» (Torrente Ballester, 1976: 97-98). La tarea del autor es desmontar las imágenes grandiosas que se forma el ser humano de sí mismo para acercarse a su verdadera naturaleza. Dice Torrente Ballester que: «El artista con sentido de lo real, ante el héroe inmarcesible, le tira los calzones hacia abajo y le recuerda que de niño se meaba en la cama...Del mismo modo, al antihéroe, al personaje abyecto, le alza un poco de su miseria y le pone al descubierto aquel costado de luz que los demás se empeñan en ocultar» (Torrente Ballester, 1980: 416-417). La Literatura se acerca al ser humano tal cual es, con sus virtudes y sus defectos y, según el autor que se está trabajando, la forma de hacer esto es el humor, que permite destruir las imágenes impostadas que este genera, tanto en las que parece mejor de lo que es, como aquellas en las que no se aprecian sus méritos.

El autor humorista busca ahondar en la esencia de las cosas. «La diferencia entre el escritor festivo y el humorista radica en la seriedad que se esconde tras la superficie cómica en el caso del segundo» (Loureiro, 1990: 21). Como se ha dicho, Torrente Ballester evolucionó de un estilo serio, narrativamente más sencillo, hacia una capacidad humorística y fantástica, en el que su Literatura se fue liberando de las convenciones y pudo incorporar una postura burlona, con la que la imaginación explora a libertad la experiencia humana (Blackwell: 28). En este sentido, Torrente Ballester, considera que Cervantes es más poeta que Quevedo, no porque sea mejor lírico ni prosista; reconoce que Quevedo domina el lenguaje, conoce a la perfección la técnica para escribir; pero Cervantes es capaz de hacerle reír e imaginar. Las obras de Quevedo

se dividen en serias y chocarreras, sin aspectos intermedios, están en los extremos mencionados de gravedad y degradación. Según Torrente Ballester, estas no recogen la riqueza matices sobre la existencia y no reflejan de igual modo la realidad que las obras de Cervantes (Torrente Ballester, 1990: 571-573). «Lo importante no es hacer esto o aquello con las palabras, sino dar cuenta, por procedimientos literarios, poéticos, del mundo en que se vive» (Torrente Ballester, 1990: 573). Mientras que Quevedo satiriza a sus personajes, Cervantes no escribe propiamente sátiras, sino diversiones literarias. Por ejemplo, por el modo que están descritos los personajes de *Rinconete y Cortadillo*, en Cervantes «se advierte, todavía, el placer con que los describe» (1990: 575). Cervantes como «todo gran creador, entiende el lenguaje como instrumento: como todo gran poeta, prefiere la imaginación al artificio verbal» (Torrente Ballester, 1990: 576), el objetivo del texto es el juego lingüístico. De un modo coherente, las obras de Torrente Ballester no van orientadas a la crítica de la sociedad, sino que escribe textos lúdicos, donde se divierte oponiendo diferentes aspectos de la realidad: «Torrente se divierte moviendo los hilos de sus marionetas» (Roca: 35). Sus obras se construyen sobre la oposición entre elementos humorísticos, que ponen en duda la importancia de ciertos hechos y desmitifican las imágenes de ciertos personajes, y elementos serios, que reinterpretan los hechos en una clave humana y reconstruyen de una forma nueva los mitos. Esto se verá más adelante con el caso de *Don Juan*, en donde desmitifica la imagen de seductor para dotar al personaje de una mayor hondura de sentimientos; y se verá cómo la estructura de *La Isla* se compone de una historia marco de amor, en la que la forma lírica resalta el sufrimiento del narrador por sus sentimientos desengañados, y una historia enmarcada que trata como risibles aspectos políticos, religiosos, sociales y personales (Loureiro, 1990: 277).

Se deduce de lo visto que Torrente Ballester percibe la realidad en su conjunto de un modo humorístico, que consiste en reírse los afanes que el ser humano persigue con una gravedad en muchos casos excesiva; es decir, los textos torrentinos se burlan de la seriedad con que el ser humano se toma a sí mismo y a sus pretensiones. Así, por ejemplo, en relación a los progresos técnicos: «El hombre que se sirve de la máquina está tomado totalmente en serio, está inventando con toda la gravedad del mundo, pues los fines para los que anda por él lo exigen» (Torrente Ballester, 1986). En esta tribuna,

se percibe la ironía con que Torrente Ballester trata a la excesiva seriedad, que limita la libertad del ser humano, su capacidad para explorar el mundo y su felicidad. En las novelas de Torrente Ballester, los personajes experimentan situaciones difíciles, pero suelen superarlas a través del humor. Solo aquellos que se toman a sí mismos y a su historia demasiado en serio tienen una vida constreñida y de sufrimiento, como se verá respecto de *Don Juan*.

Torrente Ballester invita a la no seriedad, a una postura vital humorística, porque le permite al ser humano expresarse con libertad. Si el individuo no afronta su vida con un sentido humorístico e imaginativo puede creer que el mundo en que vive es tal cual se lo contaron sus mayores y los testimonios escritos. Así le ocurre a José Bastida, quien cree que es un hombre de poco valor porque sus padres le consideran de este modo, llega a sentirse fracasado y se cree destinado a seguir fracasando. El ser humano puede quedar atrapado en un mundo asfixiante, que cree el único posible, pero, si sabe ejercer su imaginación, si sabe percibir con humor, se libera. Como José Bastida es capaz de reírse de sus desgracias, también lo es de inventarse historias que pasan por verdaderas. Se verá más adelante, cómo el empleo humorístico que hace de la palabra consigue transformar el mundo en el que vive y a sí mismo.

Los aspectos fantásticos en las obras de Torrente Ballester tienen que ver con el poder de la palabra para modificar la realidad que viven sus personajes. Los narradores son conscientes de que su identidad está hecha de palabras y de que el poder de la palabra ejerce un papel decisivo en la experiencia de lo que les rodea. Esta conciencia les permite intentar cambiar y controlar su realidad. «Torrente ofrece una realidad controlada en el fondo por su narradores quienes son, por otra parte, los únicos que tienen acceso-sus creadores en muchos casos, a fin de cuentas, al despliegue de lo fantástico» (Loureiro, 1990: 300). Se hace explícito que todos sus elementos están contruidos sobre narraciones: las identidades de los personajes son fruto de una narración personal biográfica y la memoria histórica de las localidades en que viven surge a partir de una narración colectiva, en la que intervienen varios personajes. Por este motivo, los personajes que narran tienen el convencimiento de que la realidad se

puede subvertir en parte gracias al ejercicio de la imaginación y que pueden intentar dominarla.

En los textos de Torrente Ballester se da una ambigüedad respecto a qué sucesos tienen lugar verdaderamente y cuáles son fruto de la imaginación de los personajes. Los aspectos reales, dentro de la novela, y los fantásticos quedan totalmente unidos. En este caso, el pacto de ficción consiste en asumir que realidad y ficción, dentro de la obra torrentina, son inseparables. La imaginación parte de la realidad, de elementos más o menos compartidos con el lector, pero después se desarrolla por caminos inesperados. Los textos torrentinos invitan al lector al humorismo, a no tomarse demasiado en serio la lectura, a reírse de las pretensiones de los personajes, a comprenderlos hondamente en su humanidad y, sobre todo, a no conformarse con ningún tipo de convención o discurso, la Literatura es el ejercicio constante de construcción y destrucción de visiones sobre los hechos que relata.

La Literatura se basa en la experiencia para descubrir un ámbito propio de lo que forma la experiencia humana, la imaginación: «the narrator says alluding to Robbe-Grillet, so as to avoid the “inevitably disagreeable impression of reality. This last phrase echoes Borges’ belief that fiction is indeed the ultimate reality, more real perhaps than any external reality. Yet, as the narrator’s comment also highlights, external reality is still the benchmark for measuring the impressions created by a work of fiction» (Blackwell: 154). Dice Torrente Ballester en el prólogo de *Fragmentos* que es un «testimonio de una realidad» (15). Los escritores y los lectores saben que la ficción es una de las esferas que conforman la vida del ser humano, diferente de las experiencias que se perciben puramente a través de los sentidos, forma parte del ser humano imaginar historias y, por mucho que no tengan una naturaleza física, por mucho que los hechos que cuenten no hayan sucedido y sus personajes nunca hayan vivido fuera de las páginas del libro, sino tan solo existan en forma de palabras, no son menos reales. Como dice Ortega y Gasset, el hombre es principalmente aquello hacia lo que se proyecta, lo que imagina que puede ser; más que lo que de hecho es. Así, según Vargas Llosa, «La ficción es una mentira que encubre una profunda verdad; ella es la vida que

no fue, la que los hombres y mujeres de una época dada quisieron tener y no tuvieron y por eso debieron inventarla» (1997: 13).

De forma que Torrente Ballester deja que su imaginación y la de sus narradores guíen su escritura, al modo en que, en *Rayuela* de Cortázar, Talita piensa sobre sí misma: «Soy yo, soy él, lo había dicho sin pensarlo, es decir que estaba más que pensando, venía de un territorio donde las palabras eran como los locos, entre amenazadores y absurdos viviendo una vida propia y aislada» (2006: 47). El creador debe dejar que las palabras se expresen con libertad, aunque parezcan locas, amenazadoras y absurdas. Se verá que, en un primer momento, la construcción de los textos torrentinos puede parecer confusa y ciertos hechos difíciles de explicar. Esto se debe a que en la escritura prima la imaginación sobre el orden. En este sentido, dice el autor en el prólogo de *Fragmentos*, «no he logrado jamás disciplinar mi imaginación y mi fantasía» (15). Pero precisamente la imaginación necesita un cierto grado de libertad para operar.

Como se ha dicho, la Literatura es un acercamiento a la experiencia humana que, en el caso de Torrente Ballester, evita que sea muy serio, como en la tragedia, o que se ría sin piedad de sus personajes, como en la comedia. Sus novelas juegan con las palabras. Cabe aquí preguntarse si la Literatura es para él mera forma sin contenido, si sus novelas son simples entretenimientos lingüísticos. Esto ocurriría si las obras no tuviesen ningún mensaje, si el juego estuviese completamente al servicio de la audacia artística. Este estudio sostiene que no es el caso, el poder de la palabra transmite un mensaje que se puede dividir en dos aspectos. El primer aspecto consiste en que la narración intradieética les sirve a los personajes como el instrumento para construir su personalidad y para escribir la historia que viven ellos y los que les rodean. Es decir, el mensaje común a las obras estudiadas es el poder de la palabra para mejorar la existencia humana. En este sentido, ciertos personajes luchan por ser narradores porque eso les otorga un poder creador dentro de su entorno; emplean la palabra para desarrollar su propia identidad, para narrar la realidad que les circunda y para hallar el amor. Estas obras se desarrollan «as stages in the development of the narrator's identity in historical, social, and lyrical terms» (Blackwell: 105). Aunque esto se explicará más

adelante, se pueden mencionar algunos ejemplos. Tanto José Bastida, en *La saga/fuga*, como Uxío Preto, en *Yo no soy yo*, construyen sus propias identidades a través de las palabras, la imagen que se transmite al lector de ellos depende en la capacidad de estos de construirla. Por otro lado, en *Fragmentos*, el narrador construye la realidad en la que él se inserta.

El segundo aspecto que se transmite es que la búsqueda última de los protagonistas de las novelas es el encuentro verdadero con el ser amado. *Don Juan* trata «la incapacidad de trascender los límites del propio cuerpo en el acto del amor carnal, momento en que parecería que la unión amorosa debiera dar paso a la comunicación total entre los amantes» (Loureiro, 1990: 319-320). En *Fragmentos*, el escritor y Lénutchka se aman, pero, ante las barreras que la realidad les impone; lo hacen a través de la ficción. En *La Isla*, el profesor trata de seducir a Ariadna con la palabra, pero fracasa y se encuentra ante «la imposibilidad de trascender los propios límites físicos y conocer verdaderamente al otro» (Loureiro, 1990: 320). Tanto en *Fragmentos* como en *La Isla* la escritura aparece unida al amor, los narradores llevan a cabo su labor de modo compartido, se dirigen a su amada, que hace las veces de lector, crítico e incluso participa de la narración. La escritura que aparece dentro de las novelas tiende a ser fecunda, sirve al personaje que narra para crecer, unirse a los que lo rodean, mejorar su realidad y es una vía para el amor. En este sentido, Loureiro hace la siguiente valoración acerca de *La Isla*, que es aplicable al resto de novelas estudiadas: «el amor no sólo ocasiona el hecho de narrar en sí, sino que también determina el modo en que se desarrolla el relato, acrecienta o menoscaba la capacidad creativa del narrador y decide los temas e incluso a veces el tono de la novela enmarcada» (1990: 247). La palabra está al servicio de las búsquedas de crecimiento y amor por parte de los personajes. Los dos aspectos comentados tienen en común que la palabra aparece como instrumento para una vida más plena.

Como una primera aproximación a la obra torrentina, se puede decir que resalta la gran distancia que hay entre las aspiraciones humanas y las capacidades de los hombres para alcanzarlas. El ser humano aspira a sostener una imagen elevada de sí

mismo, llena de buenos valores y logros; pretende el control de su realidad; sin embargo, también tiene múltiples pequeñeces y frustraciones y su capacidad sobre el entorno es pequeña. Se verá cómo Torrente Ballester se divierte relacionándola a apariencia alta y la realidad más baja de los personajes. No lo hace por degradar a sus personajes y mostrar una visión cínica de la realidad, todo lo contrario, la mirada cercana con que trata a sus personajes y sus circunstancias los vuelve más humanos y les permite crecer y muestra el mundo en su complejidad. Los personajes de las novelas de Torrente Ballester son imperfectos y sus propias limitaciones les llevan a buscar una mejor identidad a través de las palabras y el dominio de su realidad mediante el relato de acontecimientos. La lucha de los personajes por construir su propia personalidad y por encontrar su lugar en el mundo y el amor son los únicos aspectos que Torrente Ballester ensalza, son los aspectos que dan hondura a los personajes protagonistas; mientras que se ríe de todas las convenciones en que los personajes viven inmersos, todas aquellas cosas que les apartan de lo anterior.

2. Juego y Literatura

Valor antropológico del juego

El ser humano necesita las narraciones para construir su propia identidad y comprender el mundo que le rodea. Las primeras narraciones le vienen de fuera, desde muy pequeño, antes de que sepa hablar, los que están a su alrededor le dicen con palabras cómo es él y le cuentan historias. A esto se refiere Vygotski cuando dice que el desarrollo del ser humano viene mediado culturalmente. Las historias que le cuentan a una persona, generan una cierta visión de sí mismo, los otros y el lugar en el que vive; y, a medida que el ser humano va dominando el lenguaje, toma las riendas de la narración, es decir, apoyándose en lo que le han contado, él empieza su propio relato. Si el individuo tiene la imaginación suficiente, puede hacer de la narración un espacio de juego. En este caso, el lenguaje se convierte en un instrumento para experimentar situaciones como si fueran reales, de modo que el individuo ensaya su propia personalidad, prueba el trato con los demás y toma contacto con el mundo. El juego cumple una función esencial en el desarrollo humano, para Vygotski «el juego no es un problema marginal, sino una pista privilegiada hacia los mecanismos centrales de la mente humana, un escenario en el que investigar las características más distintivas de las funciones superiores» (10-11). El juego es un medio por el cual el ser humano desarrolla sus capacidades y conoce el mundo debido a que crea un orden a partir de la incertidumbre y el azar (Huizinga: 24), contribuye al desarrollo del ser humano porque ofrece un espacio de posibilidades, donde cada individuo puede proyectarse, imaginarse a sí mismo realizando acciones que hasta ahora no ha llevado a cabo, relacionándose de un modo nuevo con los demás e incluso puede imaginar un mundo diferente al que ha experimentado hasta el momento. En palabras de Javier Abad, «El juego es una tendencia innata del hombre y representa por antonomasia el movimiento y la libertad como realización y visualización de mundos de posibilidades» (3).

El juego consiste en un pacto por el cual los que participan establecen una reglas que rigen una actividad dentro en un espacio determinado, la cual parece real en el mundo del juego: «Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano» (Huizinga: 23). Los jugadores simulan llevar a cabo una determinada acción, sin llevarla a cabo de verdad, pero para ellos es real. Los participantes, mientras están dentro del juego, han de creer que es real, aunque saben que juegan (Huizinga: 21). Se trata de la realidad del como si, verdadera dentro del juego, pero falsa fuera de él. La cultura humana surge y se desarrolla en la apariencia de realidad del juego (Huizinga: 7-8), es una actividad inherente al ser humano, que siempre responde a un significado (19); y le permite comprenderse a sí mismo y a lo que lo rodea mejor. De manera que el juego es libertad (20), permite escaparse de la realidad (21) y, al mismo tiempo, ensayar aspectos de esta.

El juego es un modo de conocimiento que se basa en explorar lo posible. El ser humano trasciende la percepción que le ha sido transmitida para probar otras posibilidades. En el juego, el individuo puede probar una forma de ser distinta, puede comprobar sus relaciones con los otros e imaginarse un entorno distinto al habitual. En este sentido, Lersch ha estudiado cómo la fantasía acompaña al ser humano a lo largo de su vida; se va desarrollando, hasta llegar a «la fantasía creadora, una forma de conocimiento del mundo que, aunque sea imposible sin la experiencia, la trasciende» (La Rubia: 66). La fantasía que imagina historias y mundos es una parte inseparable del ser humano, construir ficciones es una parte antropológica de todos los individuos debido a que el ser humano se construye en torno a una narrativa, es decir, la identidad se construye con «el tejido narrativo para escribirnos a nosotros mismos» (Vygotski: 8).

La narración como juego

El ser humano invariablemente narra, crea una narración sobre sí mismo y su biografía, construye en su mente una narración de la relación que tiene con lo que lo rodea y, con sus propia imaginación y las imaginaciones de otras personas, compone una narración sobre su realidad. Dentro de este contexto, algunas personas emplean su capacidad narrativa en escribir ficciones. Según Vargas Llosa, las ficciones surgen ante

el deseo de vivir otra vida, por la insatisfacción con lo que se tiene: «En efecto, las novelas mienten –no pueden hacer otra cosa- pero ésa es sólo una parte de la historia. La otra es que, mintiendo, expresan una curiosa verdad, que sólo puede expresarse encubierta, disfrazada de lo que no es (...) Los hombres no están contentos con su suerte y casi todos –ricos o pobres, geniales o mediocres, célebres u oscuros- quisieran una vida distinta de la que viven. Para aplacar –tramposamente- ese apetito nacieron las ficciones. Ellas se escriben y se leen para que los seres humanos tengan las vidas que no se resignan a no tener» (2002:16-17).

La Literatura, como todo juego, tiene que ser compartida. El escritor no puede reservar para sí su creación, sino que invita a los lectores a que también la vivan: «Mediante el lenguaje el escritor abre la puerta a los lectores para acceder a nuevos mundos posibles, a experiencias originales que para convencer deben crear una ilusión de verdad» (Celis de Orozco). Tanto el escritor como el lector juegan a que lo que cuenta la narración es verdadero. Las obras de Torrente Ballester son narradas por personajes con vidas grises y muchas carencias, pero inventan historias que enriquecen sus vidas; y, dentro del texto, llegan hasta lectores, cuyas vidas también mejoran. Escritores y lectores creen con tanta fuerza el juego de la ficción que esta parece (o es) real. Esto es posible porque las novelas juegan a que una historia inventada pase por real, gracias al pacto de ficción. En el caso de Torrente Ballester, el pacto tiene la particularidad de que los textos ponen en entredicho con frecuencia la credibilidad de los acontecimientos. El narrador intradiegetico no se limita a contar lo que sucede, sino que inventa los acontecimientos que él y otros personajes experimentan; su imaginación da forma a los hechos que se cuentan; de forma que resulta difícil determinar qué hechos suceden de veras (dentro del texto) y cuáles son invenciones del narrador. Queda a la interpretación del lector valorar si las palabras del narrador pueden realmente afectar al mundo en el que vive. De este modo, el pacto ficcional no solo afecta a los sucesos que se cuentan, sino al mismo poder de la palabra. En las obras, se confunden elementos realistas (hechos experimentados en vigilia) con elementos fantásticos (sueños, transmigraciones, posesiones y ejercicios de imaginación que acaban por cumplirse). El narrador y los otros personajes torrentinos son reales dentro de la ficción, pero las historias que cuentan sugieren más de una vez que pertenecen a sus propias

imaginaciones o a una combinación entre elementos veraces e inventados. Mientras Quijote jugaba a revivir la caballería en sus tiempos, los narradores torrentinos juegan a cambiar su realidad mediante la palabra. Por ejemplo, en *La Isla*, el «narrador no ve su obra como una ficción sino como historia fidedigna que registra los avatares de su amor (relato del marco) y los frutos de su imaginación (narración de la Gorgona)» (Loureiro, 1990: 259). Dentro de la obra, se sostiene el como si, la apariencia cobra realidad. Quijote puede sostener su visión de caballero y los narradores torrentinos el manejo de los hechos mediante la palabra. Como se trata de un juego, ambos saben que es una impostura, que no es real completamente, pero que sí lo es dentro del juego que practican. Tal como dice Valéry: «frente a las reglas del juego no cabe ningún escepticismo» (Huizinga: 25).

El juego funciona como un «mediador a través de la metáfora para intervenir y transformar, por lo tanto, la realidad misma» (Abad: 3). De acuerdo con Ricoeur, metáfora se refiere a lo siguiente: «constitutes a displacement and an extension of the meaning of words» (1), tiene que ver con el empleo de las palabras para referir a algo que, en un principio, no constituye su significado. Tanto en el Quijote como en las obras de Torrente Ballester se puede rastrear cómo el uso de la metáfora está puesto al servicio del juego. En la obra cervantina, Quijote está jugando todo el tiempo a ser caballero andante, para lo cual necesita una puesta en escena que resulte creíble a los personajes que lo observan. En el capítulo XXXII de la primera parte del *Quijote*, este se retira a descansar, mientras la acción continúa; tres capítulos después, Sancho reclama el socorro de los otros personajes porque su amo se encuentra «envuelto en la más reñida y trabada batalla» que nunca se haya visto con un gigante. Los personajes encuentran a Quijote con una manta, una camisa y un bonete grasiento que, tal como estudia Torrente Ballester (1975: 72), le sirven de metáforas de yelmo, coraza y escudo, respectivamente. Quijote dota de un nuevo significado a los elementos que tiene a su alrededor para que le sirvan de vestimenta caballeresca. Quijote juega a ser caballero andante mediante metáforas implícitas, emplea sus acciones, vestimenta y discurso caballeresco para hacer creer a los demás que él se cree caballero. En las obras de Torrente Ballester, la metáfora aparece de manera explícita: los narradores se sirven de la metáfora para transformar el mundo en el que viven. Por ejemplo, en *La Isla*, el

narrador imagina los amores entre Flaviarosa y Nicolás con la metáfora de dos barcos abarloados, puestos el uno al lado del otro (12 ss.).

El juego se rige por unas normas diferentes a las habituales. «En la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna. Nosotros “somos” otra cosa y “hacemos otras cosas”» (Huizinga: 26). El juego permite a una narración expresar cualquier cosa que el autor pueda imaginar. Los personajes se transforman por el uso de la palabra: pueden desdoblarse en hipóstasis de sí mismos, transmigrar a otros personajes, del mismo modo que los narradores pueden alternar entre formas diferentes, en ocasiones son voces omniscientes y en otras solo saben aquello que presencian. Mediante la imaginación, el ser humano puede ser cualquier cosa: «todos los niños quieren alguna vez ser el papa, el cura, el gato, el águila y el triángulo isósceles, y con cierta frecuencia lo consiguen» (Torrente Ballester, 2010: 636). El ser otro se representa en el disfraz, el cambio de apariencia concede otra identidad durante el juego (Huizinga: 27). Se verá más adelante cómo, en el caso de *La saga/fuga*, la narración se adentra en la fantasía gracias al disfraz. Primero, se caracteriza a los distintos J.B., los héroes de Castroforte del Baralla, según la combinación de traje y sombrero que llevaron; después, Barallobre, uno de los vecinos que defiende a Castroforte del Baralla, se disfraza de los distintos J.B. para justificar su existencia; más tarde, José Bastida tiene una experiencia donde, al ponerse las ropas de los J.B., se convierte en cada uno de ellos. De manera que la apariencia que otorgan las ropas acaba por transferir una realidad, la de ser el personaje que las llevó.

El juego conecta al hombre con realidades que trascienden lo material, aspectos que se refieren a la vida simbólica. El juego es una experiencia estética, donde los que intervienen lo practican desde la fantasía creadora (Huizinga: 32). Torrente Ballester juega con las palabras porque entiende que es la manera más verdadera de expresar la vida humana, esta no consiste, principalmente, en los hechos que de verdad suceden, sino en aquellos que el ser humano imagina y, por lo tanto, representan la manera que tiene cada uno de comprender su realidad. La Literatura muestra una dimensión humana importante, la imaginación, y su origen siempre es lúdico: «Todo lo que es poesía surge

en el juego» (Huizinga: 164). Los narradores de Torrente juegan con las palabras porque comparten que la identidad, los deseos y la Historia de un colectivo se establecen a un nivel simbólico y con elementos de la imaginación.

El juego consiste en una representación que se cree a medias y que es seria a medias (Huizinga: 167). La Literatura es una de las formas de representación con la que los seres humanos fantaseamos experiencias. Para que se dé juego, es necesario que los jugadores compartan unas reglas. Huizinga considera que el teatro es el único caso de juego literario en nuestra sociedad, porque artistas y público se reúnen en un mismo espacio. No obstante, la novelística también es grupal; si bien, el novelista y el lector no coinciden en la misma sala, juegan conjuntamente a través del texto; aunque de un modo diferido, ambos emplean las palabras para crear una ficción: «El autor de un texto literario juega con el lenguaje, con las instancias narradoras, con el tiempo y el espacio que forjan el carácter de sus personajes. Y este juego se da también en el receptor de la obra, que acepta participar: su experiencia, su interioridad, sus vivencias, contribuyen al enriquecimiento de la interpretación del texto» (Celis de Orozco). En este sentido, Torrente Ballester dice que la novela se construye con un «sistema de juegos» (Torrente Ballester, 1975: 10) en la que el escritor «manipula, ordena y da expresión verbal a unos determinados materiales libérrimamente elegidos a contrapelo de las convenciones vigentes». Tanto Cervantes como Torrente Ballester juegan, aunque de formas diferentes. Mientras que el narrador del *Quijote* insiste en la veracidad de la obra, en las obras de Torrente Ballester se insiste en su carácter ficticio y, al mismo tiempo, verdadero. Esto se estudiará con más detalle, pero conviene señalar que el juego de Torrente Ballester es metafictional. No se pretende convencer al lector de que los hechos contados son reales, sino todo lo contrario: se transmite que los hechos que se cuentan son ficticios, pero el narrador y los personajes que los leen juegan a que suceden. Como se ha mencionado, las palabras determinan aspectos fundamentales del ser humano y, a la vez, no tienen una auténtica realidad material. Dicho de otro modo, la novela «es un artefacto sintáctico-semántico-pragmático» (Rodríguez: 39), es un ejercicio de manipulación; sin embargo, la narración es esencial para la vida del ser humano.

Objetivos del juego

Manuel Rivas comenta que el juego es una representación de las pasiones humanas, expresa todas las emociones y situaciones; asimismo, sirve como espacio en el que se pueden transgredir las normas habituales, para hacer y decir lo que no ocurre habitualmente, porque es una representación de los hechos y no los hechos mismos. Así, cuando los niños juegan a la guerra, escenifican el enfrentamiento, pero no se matan. En el ámbito literario, el escritor que juega libera su imaginación y, por medio de asociaciones, una palabra le lleva a otra, hasta configurar una historia. Como Torrente Ballester muestra el proceso creativo, el texto avanza a través de los saltos que dictamina la imaginación del narrador; lo cual configura una escritura ondulatoria, de arabescos, que sorprende al lector acostumbrado a obras que sigan una estructura lógica (35-45). No obstante, los textos torrentinos persiguen dos objetivos propios del juego. Este: «es una lucha por algo y una representación de algo» (Huizinga: 28). Por un lado, los personajes buscan mejorar el mundo en que viven construyendo una narración de sí mismos y del mundo en que viven mejor que la que tienen de partida. Las obras de Torrente Ballester representan el poder de la palabra para configurar la experiencia que tiene el ser humano del mundo. Como se ha comentado, este autor descubre a lo largo de su carrera el poder que tienen el humor y el juego para contar historias en las que sus personajes crecen. Por ejemplo, *Javier Mariño* y *La saga/fuga* tratan el tema político de formas muy diferentes. Si bien en ambos casos, los personajes se enfrentan a conflictos y luchas sociales, en *Javier Mariño*, su protagonista está profundamente obsesionado con los problemas que vive desde una seriedad terrible; en cambio, en *La saga/fuga*, José Bastida se evade mediante la fantasía y manipula la realidad en que vive por medio de su imaginación. El centro del texto se traslada de los agobios que suscita el mundo que le ha tocado al protagonista vivir al juego lúdico con el lenguaje, respectivamente. En *La saga/fuga* «la desmitificación –con sus notas concomitantes de la parodia, la ironía y lo grotesco–, la fantasía, la ambigüedad, la naturaleza de la ficción, el paradigma cultural de la época, el problema de la identidad, el tiempo, el destino y el amor salvador prevalecen» (Loureiro, 1990: 314). La narrativa del juego no está tan interesada en el tema en sí, como en el acto mismo de jugar con el lenguaje; los

narradores torrentinos lo que buscan es jugar con otros personajes a inventar una historia; y esto los libera de la realidad inmediata en que viven.

Se suele pensar que el juego es una actividad sin finalidad, que se realiza por el mero gusto de la actividad; lo cual requiere ser matizado. El juego es una actividad que no persigue una finalidad práctica, no soluciona, por ejemplo, los problemas económicos, políticos o sanitarios; sin embargo, en el juego se ensayan situaciones de la vida real, se plantean circunstancias que atañen a la existencia. En este sentido, la Literatura enriquece la comprensión acerca de la personalidad propia y de los demás, de las relaciones sociales y de cómo es el mundo. El autor puede jugar a muchas cosas diferentes. Torrente Ballester aprovecha el juego para destruir todas aquellas concepciones que limitan al ser humano y le da una visión más amplia de la realidad. Tal como estudia Frieda Hilda Blackwell, el autor que nos ocupa observa de un modo lúdico diversas teorías psicológicas y lingüísticas reales y trata con humor las instituciones sociales que pretenden constreñir la naturaleza del ser humano.

Por otro lado, el juego representa la realidad. En el discurso que dio con motivo del Premio Cervantes, Torrente Ballester señala que la Literatura muestra la realidad de un modo poético. Es un medio de conocimiento, que no se guía por la verdad empírica, ni por la lógica filosófica, sino por el arte de la palabra. Torrente Ballester señala que fue Cervantes el primero que hizo esto y también el primero en darse cuenta que la novela es un mundo cerrado que se basta a sí mismo, es decir, construye un mundo autónomo donde reflexionar sobre la condición humana. En este sentido, conviene tener presente que la novela no puede ser realista en un sentido estricto, nunca va a plasmar el mundo en el que vive el ser humano; ese mundo es mucho más complejo que cualquier texto y está conformado por realidades que no son palabras. El novelista pretende evocar con palabras mundos que parezcan posibles. La novela crea un mundo cerrado, separado del mundo real porque solo está formada por palabras, pero trata sobre las inquietudes y fantasías humanas. Como ocurre con todo juego, la novela hace como que es real, aunque autor y lectores saben que no lo es; y en ella «la diferencia entre imaginación, lenguaje y realidad se ha vuelto infinitamente pequeña» (Winter: 68). De modo que, a

través de la imaginación, la ficción tiene implicaciones en la realidad, está dispuesta para que le sirva al lector para vivir experiencias nuevas y aprender a vivir con mayor libertad.

El ser humano escribe ficciones porque está insatisfecho con la realidad que vive y crea una vida paralela a través de la ficción, enriquece su experiencia vital en su imaginación (Vargas Llosa, 1997: 12-14). El novelista se rebela contra los discursos que ha recibido acerca del mundo porque, como ser humano, necesita establecer su propia visión de lo que le rodea. El novelista no se rebela contra las personas concretas que hay en su entorno, sino contra la narración colectiva que le restringe la mirada. La obra de Torrente Ballester contiene crítica, pero no va dirigida a instituciones concretas, no pretende dañar a nadie; sino desacreditar convenciones que limitan la libertad del ser humano y ahondar en la psicología del ser humano (Blackwell: 121). Por esto, dice Torrente Ballester que el Arte es un juego con las formas: «sin forma no hay arte [...] toda forma es un juego» (1990: 54). El Arte es una forma de representar experiencias a través de la imaginación y, en el caso de la Literatura, las imágenes toman la forma de palabras.

El juego se establece tanto a nivel argumental como formal. En primer lugar, *El Quijote* trata sobre el juego de averiguar si Quijote está loco o cuerdo; y, en segundo lugar, la forma con que se cuenta es el juego de las distintas visiones que tienen los narradores y los personajes acerca de Quijote (Maestro). Del mismo modo, las obras de Torrente Ballester tienen por argumento el juego con el lenguaje y su forma es también un juego lingüístico. Tienen como base la esfera realista en la que se inserta la esfera fantástica, los lugares en que transcurren pertenecen al mundo real o podrían existir y la mayor parte de los personajes actúan como lo harían las personas reales y sus acciones entran dentro de lo asumible. En un primer momento, los personajes viven inmersos en su realidad, en unas circunstancias dadas que marcan su trayectoria, como es el caso de *Javier Mariño*, obsesionado por los conflictos políticos en que vive. Javier Mariño no es capaz de trascender la esfera realista porque no sabe jugar con el lenguaje. En cambio, José Bastida se evade mediante la imaginación. *La saga/fuga* trata sobre el juego con el

lenguaje y el narrador relata de una forma juguetona, en las que unas veces aparece como ser omnisciente y otras narra limitado a su propia experiencia.

Los personajes torrentinos que tienen acceso a que la realidad también tiene una faceta fantástica pueden liberarse de los condicionamientos, al menos en parte, mediante la imaginación. Estos personajes se dan cuenta de que pueden cambiar la visión que tienen del mundo, la narrativa que les ha sido impuesta, construyendo ellos otro mundo; pueden convertirse en escritores de su propia vida. La imaginación se convierte en una herramienta muy poderosa para luchar contra el discurso dominante, para salir de las opresiones que cada personaje tiene sobre sí mismo. Los personajes que acceden a lo fantástico abandonan una postura exclusivamente seria, tienen asuntos serios, que les preocupan, pero la vida es principalmente un juego con el lenguaje. Incluso, ciertos personajes torrentinos parece que son conscientes de que ni el lugar en que viven es real, ni ellos o sus acciones tienen lugar de verdad; sino que son productos del lenguaje. En estos textos se juega con el pacto ficcional, el lector tiene que interpretar hasta qué punto debe tomar por verdadero lo que se cuenta (dentro de la ficción) o por un ejercicio lingüístico. Es decir, se genera una ambigüedad acerca de si los personajes están sujetos a reglas similares a las que se experimentan en el mundo real, propio de la esfera realista, o su mundo está regido por el uso de la palabra, propio de la esfera fantástica. Torrente Ballester transforma el habitual principio de credibilidad, por el que el lector toma como verdadero el texto, y el pacto de ficción se traslada a asumir la realidad del juego lingüístico.

Torrente Ballester investiga la relación entre la realidad y la ficción, escribe desde la consciencia de que no es él quien cuenta sus historias, sus actos de escritura inician la ficción, pero los narradores son quienes de verdad la cuentan, construyen las situaciones narrativas (Genette: 271-272). El narrador principal es uno de los muchos personajes que pueblan una novela y la función de narrar la pueden desempeñar varios personajes (Genette: 272). La actividad narradora es lo que establece qué es posible que ocurra y qué no. El texto fija las normas que imperan dentro de él: «If novelists must work hard to establish their norms, they often must work even harder to make us judge

their characters accurately in the light of those norms» (Booth: 182-183). En el caso de Torrente Ballester, se relacionan dos normas, una de tipo realista, que hace que los personajes se rijan por condicionamientos parecidos a los que pueda tener el lector; y una norma fantástica, en la que se muestra el poder de la palabra para modificar el mundo de tipo realista en que viven los personajes. Ambas normas conviven y chocan entre sí de forma que se dirige «la atención sobre el artificio en que se apoya el tiempo narrativo» (Loureiro, 1990: 295) y el resto de elementos narrativos. Uno de los grandes méritos de Torrente Ballester es cómo incorpora a narraciones que, supuestamente, parten de datos históricos (o, al menos, parten de hechos que supone que han ocurrido) las historias que son fruto de la imaginación de sus narradores, de manera que lo que realmente sucede y lo que se fantasea son indistinguibles.

Se ha visto que Torrente Ballester tiene una postura humorística ante la Literatura, sus relatos vinculan lo serio y lo risible en una estética grotesca de lo que cuentan. Asimismo, ya se comentó que la Literatura es un espacio donde experimentar a través de simulacros de personas, los personajes; que se relacionan entre sí y tienen experiencias en un mundo ficcional. Un nuevo paso en la comprensión de la narrativa torrentina está en el proceso de construcción y destrucción que tiene lugar en sus textos. La postura humorística que adopta construye mitos, imágenes de personajes, sucesos y convenciones; para luego ponerlos en duda, desmonta lo que ha mostrado previamente. Conforme avanza una narración, esta se va complicando, añade aspectos sobre lo comentado anteriormente; se desarrolla un texto con múltiples lecturas, mensajes y tramas, que el lector trata de condensar en un mensaje unitario. En aquellas obras que se escriben con el concurso de múltiples perspectivas y en las que el autor no ofrece claves sobre cuál ha de prevalecer, el cierre interpretativo depende del lector. En el caso de Torrente Ballester, la interpretación se complica más que lo habitual en otras obras polifónicas porque no solo se cuestiona el sentido de los hechos que se cuenta, sino también si tienen lugar (dentro del texto) o son fruto de la imaginación de los narradores. De modo que las narraciones torrentinas son una constante revisión de lo narrado previamente, conducen al lector a cuestionar continuamente lo que ha interpretado hasta el momento y desbancan los mitos y las apariencias de las cosas para reconstruirlos de otra manera, para intentar mostrar cómo son verdaderamente los

personajes y los hechos de los que trata. La postura humorística de Torrente Ballester se concreta en la Literatura como juego, el cual es la forma que muestra que «La oposición “en broma” y “en serio” oscila constantemente», (Huizinga: 21), la visión grotesca va de lo alto y lo bajo incesantemente: «El juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego» (Huizinga: 21). El humor es una manera de revisar la realidad, de destruir aquellos aspectos impostados y recoger el sentido profundo de las cosas. Para lo cual, como se va a estudiar en detalle, Torrente Ballester emplea el juego que, en su caso, es un juego lingüístico.

Las obras que se estudian en este trabajo son metaliterarias. Este tipo de literatura se caracteriza, según Michael Hardin, por ser un juego «frente al que al lector le quedan dos opciones: seguir las reglas fijadas por el autor- en cuyo caso se habría rendido antes de empezar a jugar-, o romperlas y comenzar entonces el verdadero juego» (Sierra: 25). Torrente Ballester anima al lector a un plano lúdico, a asumir que el texto es un juego entre la apariencia que suscita la palabra y la realidad de que lo que lee son meras palabras, es decir, de los sucesos que se cuentan lo único seguro es el procedimiento de juego con el que se relatan. De manera coherente con la teoría literaria que tiene el autor, no basta con que el argumento de sus obras gire en torno al juego del lenguaje; sino que también la forma debe ser un juego de lenguaje. Por este motivo, como se verá, cuando un personaje escucha una relación de hechos, que le cuenta otro, los valora estilísticamente, como si fueran inventados, por mucho que el otro personaje porfíe en que sucedieron de verdad. Por ejemplo, en *Don Juan*, Leporello insiste en que su dueño es realmente don Juan, pero el protagonista se limita a señalar los préstamos literarios que contiene el relato con que le cuenta la biografía de su amo (108 ss.). El mismo lenguaje cuestiona la verdad de los hechos que suceden, el lector no sabe nunca con certeza qué acontecimientos tomar por ocurridos y cuáles son una pura invención de un personaje.

La metaficción

Como se comentó, las novelas de juego establecen de una forma más o menos explícita una relación entre apariencia y realidad. Los personajes de estas obras tienen voluntad autorial, pretenden influir en los otros personajes con sus acciones y sus palabras. Estos personajes tienen un sentido del humor que les permite tratar de dirigir la narración en el sentido que creen más conveniente. Alonso Quijano quiere inventar un mundo más atractivo que el que habita y, para ello, crea una ficción: ante la «posibilidad que la imaginación le ofrece de moldear su vida a su gusto, crea una apariencia (don Quijote) y la pone en marcha» (Torrente Ballester, 1975: 34). El juego literario consiste en una duda entre dos posiciones. El texto ofrece informaciones contradictorias, unas veces en un sentido, otras en el contrario: «La conjetura, la hipótesis, son ingredientes del juego ficticio» (Torrente Ballester, 1975: 35 y 42). En el *Quijote* hay momentos en los que su protagonista da muestras de locura y otros en los que admira su buen juicio. Y es imprescindible que la duda sobre si es loco o cuerdo no se aclare porque, si lo hiciera, se acabaría el juego y con él la narración.

De la misma manera, es necesario que las obras de Torrente Ballester mantengan la confusión entre si lo que se cuenta es real dentro de la ficción o fruto de la imaginación de uno o más narradores. Como se anticipó más arriba, esta contradicción propia del juego tiene lugar tanto en el argumento como en el procedimiento (Torrente Ballester, 1975: 43). Las obras de Torrente tratan sobre el poder creador de la palabra y la forma con que se cuenta es un diálogo entre los diversos narradores y fuentes que configuran la realidad de cada texto. Esta combinación de visiones sobre la realidad en que viven los personajes es posible gracias al humor, que «forma parte consustancial con la realidad y emerge del carácter grotesco de toda la existencia, de la mezcla inescapable de lo serio y lo ridículo que se da en todo acto humano» (Loureiro, 1990: 183). El juego en Torrente Ballester adquiere la forma de metaliterario, muestra el proceso de escritura como si estuviera teniendo lugar delante de los ojos del lector o, como dice el propio autor, «Mire usted, estoy inventando y aquí tiene usted el proceso de invención» (Loureiro, 1990: 203).

Según Torrente Ballester, el novelista no tiene una intención mimética, sino que su objetivo es crear realidades mediante la palabra. El humorismo y la manera explícita con que se transmite que el texto es un artificio hacen que el lector tome distancia. Se busca un pacto ficcional en el que el lector se dé cuenta que está ante una ficción, pero no por ello irreal; dentro del juego de la novela, la ficción es real porque la imaginación es parte intrínseca del ser humano. La obra persigue la identificación y la reacción emocional ante los sucesos, lleva al lector a vivir otras vidas como si fueran la propia, pero desde la misma conciencia del lenguaje. Torrente Ballester mantiene al lector en una posición de incertidumbre, entre no creer los hechos que suceden y no poder dejar de vivirlos (Loureiro, 1990: 204). Esto lleva al lector al ludismo y a la conciencia de que una parte importante de la realidad humana tiene que ver con el lenguaje, los juegos fantásticos que produce responden a la capacidad de imaginación del ser humano.

El juego metaficcional está en la base de la obra torrentina. Por un lado, aparece de manera encubierta, como lo que hasta el momento se ha comentado respecto al carácter humorístico y lúdico de los textos, escritos para suscitar la broma, para llevar al lector entre la realidad y la apariencia, en los que ni la identidad de los personajes ni los sucesos tienen lugar más que como un divertimento lingüístico. Por otro lado, está de forma abierta, como reflexión lingüística (Loureiro, 1990: 206), que ensalza el «verbo literario», «la naturaleza mágica de la palabra fictiva [...] la magia no termina cuando la palabra erige seres, objetos y situaciones con sólo nombrarlos sino que se prolonga cuando estos personajes adquieren vida propia e imponen condiciones a su creador» (Loureiro, 1990: 210). En los textos torrentinos, aparecen narradores que crean personajes tan vivos que acaban por independizarse de su creador. Torrente Ballester presenta de un modo explícito el carácter autónomo que la ficción adquiere: «narraciones se constituyen en un ambiguo equilibrio entre los deseos de su autor y la vida propias que ellas adquieren» (Loureiro, 1990: 210). Dice que el escritor emplea la palabra con dos fines: el primero es objetivar su imaginación, expresa en forma de personajes, lugares y acontecimientos lo que surge de su fantasía; y, en segundo lugar, ganar libertad en la imaginación, vivir vidas sin límites de espacio y tiempo, ni de

ningún otro (Loureiro, 1990: 212). El escritor aumenta su experiencia a través de la de sus personajes, los cuales son libres de pensar, sentir y actuar dentro de la ficción. Torrente Ballester emplea lo fantástico «como paradigma del poder creador de la palabra, más que como simple ejercicio de una rica imaginación» (Loureiro, 1990: 274). Los personajes que cumplen funciones de narrador transforman los datos inmediatos de la realidad, sueñan y emplean la palabra para hacer un mundo mejor. Como se estudiará en detalle, lo fantástico se introduce por una serie de elementos que permiten el vínculo entre lo propiamente realista y lo fantástico. Un caso muy claro tiene lugar en *La Isla*, donde el fuego y los espejos son instrumentos que vinculan el espacio y tiempo de la esfera realista en que viven los personajes con el espacio y el tiempo de la esfera fantástica de la Isla de la Gorgona, a la que viajan más tarde.

Ejemplos de juego

Un ejemplo de juego tiene lugar en *La saga/fuga*. Torrente Ballester dota a los personajes de una capacidad para reírse de sí mismos y del mundo en que viven que les permite superar las dificultades que viven. Este relato transcurre en Castroforte del Baralla, una capital de provincia cuyo pasado ha sido olvidado. Algunos de sus personajes quieren recuperar ese pasado, porque es necesario para mantener la identidad de Castroforte; pero las indagaciones al respecto suscitan el riesgo de que los mitos que fundaron la ciudad y lo que los castrofortinos creen de sí mismos sean destruidos por enemigos de la localidad. Pese a las dificultades en que viven, varios personajes asumen la tarea de defender a la ciudad en clave de humor, escribiendo una Historia de Castroforte, en gran medida fruto de sus propias imaginaciones: «El sentido del humor de que gozan casi todos los personajes, excepto los godos⁵, permite el juego imaginativo básico que constituye la esencia de la novela» (Esteve: 116).

⁵ Los godos son los habitantes de Castroforte del Baralla originarios de otras localidades y que se presentan en el texto como enemigos de la ciudad.

Durante *La saga/fuga*, el lector asiste a muchos grandes hechos (la evolución del ser humano, la llegada del Santo Cuerpo, repetidas invasiones...), pero es posible que nada de esto haya tenido lugar. Puede que todo lo que se cuenta sea simplemente fruto de la invención de José Bastida y de otros personajes. Por lo tanto, puede que todo el texto sea una gran broma y que el narrador esté jugando con el lector desde el comienzo. El uso que Torrente Ballester hace del humor le permite una gran libertad creativa. *La saga/fuga* incita a una visión no seria de las cosas, en la que la identidad de un pueblo es importante y los personajes actúan para construirla, pero la rivalidad que establecen los defensores de Castroforte del Baralla con sus enemigos aparece en clave de humor y juego. Castroforte del Baralla está construido sobre una serie de mitos que parecen de mucha gravedad, hasta que la narración los desmitifica. El juego opera en dos niveles: por un lado, la narración en su conjunto juega entre la apariencia de que existe un conflicto de gran magnitud entre bandos, con razones de gran trascendencia, y la realidad de que las motivaciones del choque son insignificantes disputas entre personajes; por otro lado, algunos personajes se ríen del conflicto mediante la invención de ficciones. Además, los hechos fantásticos de *La saga/fuga* aparecen en clave de humor y juego. En el segundo capítulo, Barallobre y Bastida juegan a disfrazarse del Canónigo y de Pico de la Mirandolina, respectivamente. Barallobre asume la personalidad del Canónigo y le cuenta de un modo cómico a Bastida, que asume la personalidad Pico de la Mirandolina, cómo levitó para ver al Papa:

Tuve que entrar por la ventana de su cuarto, y esto, entonces, no estaba bien visto.» «Ni ahora tampoco.» «Me explicaré mejor. Lo que no estaba bien visto era entrar volando por la ventana del Papa. Por cosas de menos monta le quemaban a uno». «Y, el Papa, ¿qué le dijo?» «El Papa se movió en la oscuridad, preguntó que quién estaba allí, y yo le dije: "Jacobo Balseyro, Canónigo de la Real Colegiata de Santa Lilaila de Barallobre". "Y, ¿dónde queda eso?", me dijo. Estuve por responderle que en la Tierra del Preste Juan, pero me contuve. Le confieso, sin embargo, que aquella ignorancia me molestó» (602).

La levitación es un hecho fantástico, que pone en entredicho las leyes por las que se rige Castroforte, pero se naturaliza a través del humor. En la anterior escena, el Papa no se asombra tanto por el hecho fantástico, no le impresiona que el Canónigo vuele,

sino que le pregunta quién es y de dónde viene. Esta ruptura de expectativas produce hilaridad y naturaliza el hecho fantástico. No se da una explicación a la levitación, pero el Papa no le otorga importancia. Por añadidura, esta escena es fruto del juego de disfraces en el que participan Barallobre y Bastida. Tanto el humor como el juego establecen un puente entre los aspectos realistas y los fantásticos. Del mismo modo que la vida cotidiana de Castroforte hace que esta no parezca tan fantástica, aun cuando la ciudad levita; el tratamiento humorístico por el que se presenta la levitación hace que resulte menos fantástico de lo que se pensaría en un principio, pero, sobre todo, hace que resulte verosímil porque se transmite de manera consistente que el lenguaje crea realidades dentro de la ficción y hace posibles todas aquellas situaciones que surjan de la imaginación. La Historia de Castroforte mantiene unos referentes reales, pero lo importante no es determinar si lo que se cuenta es verdadero, sino si es verosímil. Don Torcuato es un ejemplo de escritor que no es veraz, pero cuyos textos se vuelven referencias dentro de la ciudad porque son verosímiles: «...cuando Reboiras afirma que las tales *Memorias* son «una sarta de mentiras» Bastida contesta con un escueto «Quizás» y finalmente el boticario las caracteriza de un modo que podría valer también para la historia que cuenta Bastida: las *Memorias* son mentira “como todas las historias. Esta, sin embargo, tiene una virtud: si es mala historia, es, al menos buena novela. Como novela la leía la gente, y así pudo creer lo que se le decía”» (Loureiro, 1990: 89).

Don Torcuato en sus escritos hace como si contara hechos: escribe tanto noticias en el periódico, que en realidad están llenas de datos inventados; como sus memorias, que son «una sarta de mentiras». Bastida es su sucesor como narrador de la historia ciudad. Se basa en documentos para rescatar los acontecimientos que tuvieron lugar, pero, también, los inventa. Estas invenciones producen una serie de efectos fantásticos que «se derivará de la asunción autoconsciente de que forma parte de la invención o del proceso de invención protagonizado (aunque no exclusivamente) por Bastida» (Carmen Becerra y Gil González en Torrente Ballester, 2010: 37).

Según Bastida, el narrador de *La saga/fuga*, el mundo se puede conocer de manera empírica e intuitiva. El primer tipo le corresponde a la ciencia, la cual establece

principios a partir de la observación de fenómenos externos. En cambio, la Literatura empieza por la intuición, del interior de autor hacia el texto. La imaginación es un aspecto que forma parte del ser humano: «There are other levels of reality beyond the purely physical, such as fictional and fantastic realities, dreams, and psychological projections, which gain equal validity in the mind» (Blackwell: 161). La vida del ser humano es una combinación de la esfera de realidad empírica, que se refieren a elementos físicos que se pueden percibir por los sentidos; y la esfera de realidad subjetivos, cuyos hechos tienen lugar en su mente. En el caso de la narrativa, esta mezcla se vuelve más intensa. Si bien todo el texto es fruto de la imaginación, dentro de la ficción los personajes y sus acciones tienen una realidad empírica. José Bastida es, dentro de *La saga/fuga*, un hombre real, que lucha por sobrevivir, que tiene deseos y que ama. Este personaje y el resto tienen experiencias empíricas, que perciben con los sentidos; y experiencias subjetivas, que parten de sus propias imaginaciones.

La diferencia entre una persona y un personaje reside en que la persona tiene una realidad empírica externa al texto, el ser humano tiene una naturaleza corporal y vive de verdad fuera del texto; mientras que la realidad empírica del personaje es una ficción, el personaje es un simulacro de cuerpo y vida a través de palabras. El ser humano tiene barreras entre su imaginación y los aspectos empíricos, puede distinguir lo que sueña ser con lo que verdaderamente es. En cambio, la novela puede confundir la esfera de realidad empírica con la esfera de realidad subjetiva y esa confusión es el motor de la narración en Torrente Ballester. Por ejemplo, el ser humano experimenta una serie de situaciones en vigilia y otras mientras duerme, de manera separada en el tiempo y sin influencia de causa-efecto entre ambas. En cambio, en *La saga/fuga*, la vigilia y el sueño se confunden yaquellas imágenes que los personajes sueñan tienen efecto sobre su vida de vigilia. El texto juega a que lo que se experimenta por los sentidos y lo que se imagina es inseparable.

Otro buen ejemplo de juego es *Fragmentos*. Como se ha dicho, las obras de Torrente Ballester parten de la consciencia de que la Literatura es un artificio. La ficción es un texto mediado por una entidad imaginaria, el narrador. Lo que cuenta una

novela no responde a las ideas del autor, sino a las de un personaje que asume la tarea de relatar y el autor da forma a aquello que le sugiere su personaje. La narrativa es una vía por la que un autor puede explorar otras vidas, que empieza en la manera con que su narrador cuenta una historia y continúa por los personajes que toman parte y las acciones que se cuentan. En este sentido, la personalidad del autor se desdobra en la de sus personajes, narrador y otros personajes, que responden a algún tipo de inquietud del autor, pero que tienen su propia personalidad. *Fragmentos* cuenta la historia de un escritor en pleno proceso de redacción, en el que sus propios personajes influyen sobre él. De modo que se establecen tres niveles narrativos: el de un novelista que relata su trabajo, el de los personajes de la ficción y una historia que cuenta uno de ellos. El novelista manifiesta que su conciencia ha sido invadida por la de otras personas, los personajes que guían su escritura. Como se verá más adelante, esta invasión «resulta aceptable no por su certeza mimética [...] sino por estar impregnada de humor [...], por parodiar las aseveraciones científicas acerca de la disolución del yo: el humor en este caso, además de ser un fin en sí mismo, actúa de elementos de verosimilitud o, en otras palabras, aceptamos el discurso del narrador [...] por esa complicidad humorística que establece con nosotros a costa de un problema reconocido y no porque la formulación de tal problemas sea más o menos correcta» (Loureiro, 1990: 182).

El autor plantea sus obras en diferentes niveles narrativos y transgrede los límites entre ellos. En el caso de *Fragmentos*, «nos ofrece una meditación sobre la ficción y la realidad al tiempo que penetra asimismo en el vértigo del yo, aunque disimula tal problemática bajo una capa de humor y de juego que a veces hasta parece- sólo parece- caer en la trivialidad y la intrascendencia» (Loureiro, 1990: 181). Esta obra, como el resto de textos que se analizan en este trabajo, reflexiona sobre los elementos que componen una narración y muestran ejemplos de procesos de escritura, por lo que permiten adentrarse en la génesis del género narrativo. Como ya se dijo, en el humor reside la base sobre la que se construye la ficción y la historia y su verosimilitud se construyen sobre el carácter de juego del texto (Loureiro, 1990: 182). El humor es el punto de partida desde el que surge la ficción, una determinada manera de mirar la realidad y concebir la ficción como contraposición entre lo bello y lo feo. De manera complementaria, en el juego está el motor de la narración, que genera vínculos entre

distintas interpretaciones de la realidad, entre creación y destrucción de mitos, entre imágenes y sus parodias y en el uso irónico del lenguaje. En todos estos casos, se establece una constante contraposición entre apariencia y realidad (dentro del texto) que es lo que permite que la narración se desarrolle. Así como el argumento de *Fragmentos* es el juego entre la realidad supuesta de los personajes y el poder de la palabra para construir el mundo en que viven, la forma con que se cuenta también es de juego. El texto no surge a partir de una idea definida, sino como una intuición, surge de la imaginación del narrador. En el prólogo, anuncia que va a emplear en su novela el robo de un personaje, el doctor Moriarty, porque le divierte. A partir de este capricho lúdico se construye la narración: «Moriarty es la señal declarada de la operación que va a multiplicarse dentro de la escritura de *Fragmentos*, constituyendo un aspecto de la construcción laberíntica de las voces autoriales y el vórtice de un juego concéntrico de refracciones que avanza a través de reflejos y desdoblamientos» (Roca: 30).

En las obras de Torrente Ballester, el mundo en el que viven los personajes, incluidos los respectivos narradores, se va configurando de forma explícita debido a las acciones de los personajes. El narrador y otros personajes, principalmente con la palabra, definen cómo es el mundo que habitan. En *Fragmentos*, «el juego es la base de toda la novela [...] Villasanta no es sólo el inerte tablero sobre el que se mueven las piezas de palabras; sino un mapa topográfico que contienen las propias reglas del juego» (Sierra: 23-24). Como se verá más adelante, la Historia y los edificios de Villasanta son fruto de la palabra de los personajes, estos establecen qué es posible y qué no es posible dentro de la narración, con sus palabras y acciones dan forma al mundo ficcional. «El inconsciente colectivo que determina las estructuras simbólicas de lo imaginario se sobrepone al orden lógico de las palabras, orden lógico que sólo ha sido tomado prestado para contar una historia pero, una vez terminada ésta, se desvanece, se disuelve en una realidad de la que apenas si se habla, que constituye el límite exterior de la ficción» (Sierra: 25). El autor parte de una intuición que convierte en personajes y acciones, los cuales se desarrollan de manera independiente al autor.

3. Formas del juego literario

En el anterior apartado, se veía que el juego es la forma con que Torrente Ballester maneja el lenguaje para que crear diversas perspectivas sobre los personajes y los hechos en que están inmersos. Si el humor es el punto de vista desde el que el autor y sus narradores conciben las historias, el juego es la forma con que se escriben esos textos, determina una constante relación entre apariencia y realidad, entre el poder de la palabra y los hechos tomados por reales dentro de la ficción. El juego entre estos elementos es la tensión que permite que la narración se desarrolle y se concreta en dos niveles.

El primer nivel sería el proceso de mitificación y desmitificación, por el que el texto crea y destruye imágenes. Como se va a comentar, Torrente Ballester entiende mito en un sentido amplio: como imagen que se genera respecto de un personaje que representa una cierta característica; como historia fundacional, que configura el carácter de un lugar; y como convención social, acuerdos implícitos de un colectivo sobre cómo comportarse. De modo que por mitificación se entiende la construcción de la imagen de un personaje, de la imagen de un colectivo y de las convenciones que gobiernan al ser humano; y por desmitificación la puesta en duda de lo anterior. El texto se construye sobre un constante proceso de mitificación y desmitificación, el juego se concreta en esta relación entre afirmación y negación. Se verá también el proceso de desfamiliarización, un tipo específico de desmitificación que hace explícito el artificio lingüístico. Torrente Ballester emplea este mecanismo para tratar a la misma narración de un modo humorístico, recuerda al lector el carácter lingüístico de la historia que lee. Sus novelas muestran de un modo explícito no ser la realidad, sino juegos de palabras.

El segundo nivel lo ocuparían formas específicas de esta construcción-deconstrucción: como son la parodia, que es una forma de desmitificación de un discurso previo, que se toma como referente; y la ironía, que es una forma que expresa un mensaje de manera explícita, pero que da a entender que el verdadero sentido de lo

dicho es otro de carácter implícito. Como se verá, se puede entender que, en el caso de Torrente Ballester, la ironía es un caso particular de la parodia.

El planteamiento humorístico, la narración a través del juego y las formas del juego (procesos mitificadores y desmitificadores, parodia e ironía) hacen que las obras de Torrente Ballester tengan un alto grado de ambigüedad. Esta es una característica propia de los textos literarios. Cuando un texto sugiere diferentes lecturas, el mensaje del texto se enriquece porque queda abierto al diálogo con el público, a ser completado con la imaginación del lector. La novela contemporánea trata de acercarse a la complejidad de las vivencias del ser humano, al conjunto de hechos que experimenta e interpretaciones diferentes de los mismos; de esta forma lleva al ser humano a conocer la naturaleza del ser humano y su relación con lo que le rodea a través de una ficción, que, como dice Vargas Llosa, tiene algo de verdad, expresa lo que no ha pasado, pero que el ser humano fantasea que podría pasar y, por tanto, refiere a inquietudes reales de este. En las novelas de Torrente Ballester es muy común el diálogo entre varios personajes que fantasean aspectos del mundo en que viven que, más tarde, se cumplen. De modo que permanece en ambigüedad qué cosas suceden de veras en el mundo de los personajes y cuáles son fruto de la imaginación de los personajes.

La ambigüedad del texto hace que el lector deba completar el significado. El lector ensaya «el juego de sus lecturas individualizadas a partir de las redes de posiciones polisémica en el tejido del texto» (García Berrio: 45). En el caso de Torrente Ballester, la ambigüedad que se plantea es si la palabra, dentro de la ficción, tiene un carácter real o si es simplemente una forma dentro de un juego. Por ejemplo, en *La saga/fuga*, José Bastida investiga la existencia de los J. B., los héroes de Castroforte del Baralla. Como hay muy pocos datos de ellos, Bastida u otros personajes inventan parte de sus biografías y, sin embargo, esos J. B. acaban por aparecer en escena tal cual se ha narrado sobre ellos. La pregunta es si son las intuiciones narrativas de Bastida y de otros personajes tan poderosas que realmente descubren a los J. B. o lo que descubren no es real. Como en esta pregunta reside el juego, no es posible resolverla. Una novela es un juego de palabras, no tiene más realidad que los signos del alfabeto, pero, dentro del

texto, los personajes son al mismo tiempo reales y ficticios. El lector está invitado a reescribir el libro (Genette: 314), a decidir cuáles son los hechos de verdad, si son serios o una simple broma, a reírse de los personajes o no y a ensalzarlos y degradarlos. Los textos están abiertos a numerosas lecturas válidas, de manera que se mantienen vivos como incógnitas.

Las novelas estudiadas de Torrente Ballester convierten los elementos narrativos en parte del argumento. Un elemento de gran importancia es el autor ficticio que se desdobra en otros personajes. Esta técnica la aprendió Torrente Ballester de Cervantes. En su estudio *El Quijote como juego*, observa que la narrativa moderna surge en el diálogo entre personajes, en el intercambio de puntos de vista acerca de una realidad compartida. Por este motivo, en las obras de Torrente Ballester, el diálogo tiene una gran importancia en la génesis constante del relato que se cuenta. Sus novelas tienden a una complejidad de puntos de vista que responde, en palabras de Milan Kundera, a una percepción de la realidad en su complejidad: «Comprender con Cervantes el mundo como ambigüedad, tener que afrontar, no una única verdad absoluta, sino un montón de verdades relativas que se contradicen (verdades incorporadas a los *egos imaginarios* llamados personajes), poseer como única certeza la *sabiduría de lo incierto*, exige una fuerza igualmente notable (en comparación con el ego pensante cartesiano)» (17).

Como se estudiará en más detalle, el juego en la Literatura está en la oposición entre las verdades que defienden los diferentes personajes. El *Quijote* es una puja entre el caballero andante y su escudero por consensuar la historia de caballerías que viven. En un primer momento, sus posturas son totalmente opuestas. Quijote sostiene a ultranza que los enemigos a los que se enfrenta son gigantes, mientras que Sancho defiende que son molinos (capítulo VIII de la primera parte). Sin embargo, Quijote irá convenciendo a Sancho de que juegue con él a las caballerías y, así, después de ver a su amo dar cuchilladas a un cuero de vino, con la vestimenta de bonete, manta y camisa, grita: «Acudid, señores, presto y socorred a mi señor, que anda envuelto en la más reñida y trabada batalla que mis ojos han visto. ¡Vive Dios, que ha dado una cuchillada al gigante enemigo de la señora princesa Micomicona, que le ha tajado la cabeza cercen

a cercen como si fuera un nabo!». Sancho juega también a transformar la realidad en una historia de caballerías. En este caso, se limita a corroborar lo que está representando su amo. Su entrada en el juego se va haciendo mayor y, en la segunda parte del *Quijote*, incluso toma un papel activo, él también inventa la historia en que vive. Desde el comienzo del texto, Quijote se refiere a su amada Dulcinea y Sancho no acaba de creerse que haya dama de tan alta alcurnia en el Toboso, no cree en el personaje inventado por don Quijote. No obstante, cuando en el capítulo X, Quijote y él van en busca de Dulcinea, Sancho sabe que no la van a encontrar, de modo que, al pasar junto a unas aldeanas, hace como si fueran Dulcinea y sus doncellas. De este modo, Sancho defiende el valor real de la fantasía creada en un primer momento por Quijote.

Quijote juega a las caballerías comportándose como caballero, pero, sobre todo mediante el discurso que ha aprendido en los libros: «él no juega con realidades, sino con palabras» (Torrente Ballester, 1975: 38). Según estudia Torrente Ballester, ni Quijote ni Sancho creen de verdad en la historia que inventan, sino que juegan a crearla. En el caso de Torrente Ballester, el juego con las palabras se vuelve más explícito. En sus obras, hay una serie de personajes que conocen la faceta fantástica del mundo en que viven, crean dentro de la ficción personajes, situaciones y hechos que acaban por suceder. Estos personajes emplean la palabra para generar una ficción que, a diferencia del *Quijote*, gana valor de verdad dentro de la ficción. Así como Dulcinea solo existe en la imaginación de Quijote y Sancho, nunca aparece en escena, salvo referida por alguno de los dos; los J. B. de *La saga/fuga* sí que aparecen en escena, actuando, con sus pensamientos y sentimientos.

Las obras de Torrente Ballester cuentan sucesos que constantemente se desmienten como meros productos del lenguaje. Se trata de una manera humorística de narrar, que es posible debido a que los hechos no pretenden tener una existencia en el mundo real, sino solo en la imaginación del narrador (Loureiro, 1990: 200). Aun cuando buena parte de los personajes y acontecimientos narrados puedan tener que ver con la biografía del autor, con sus propias experiencias, la ficción se desarrolla en la imaginación del narrador. El referente del que parte puede haber sucedido fuera del

papel, pero el autor lo transforma primero en una imagen mental, después en palabras, cuya naturaleza es diferente de los objetos que pudieron motivarlas. En palabras de Loureiro, el autor transforma la realidad que experimenta en «realidad literaria»⁶ (202), «los elementos que cobran vida [...] son el funcionamiento de la imaginación, el personaje autónomo, la credibilidad del lector». Mientras que la realidad empírica se confirma con la experimentación sensible, la realidad literaria gana estatus de autenticidad, es real para el ser humano, en la medida que el texto resulte creíble. Las obras de Torrente Ballester tratan el proceso que lleva a crear los artificios literarios necesarios para que una ficción adquiriera vida independiente, resulte verosímil a un lector que está dispuesto a asumir la verdad de las mentiras contadas, el valor humano que subyace a un relato inventado.

Torrente Ballester convierte en tema «varios de los elementos que componen la naturaleza de la novela [...] da(n) vida de ficción, convierte en elementos literarios, a los límites y el poder de la palabra literaria» (Loureiro, 1990: 202). Convierte el hecho literario en motivo de reflexión de sus obras literarias y teóricas. Su obra resulta especialmente interesante para conocer el proceso de escritura porque, a lo largo de su carrera, meditó acerca de los elementos que conforman las ficciones y los empleó para construir sus narraciones. Sus obras teóricas eran ejercicios de imaginación, mientras que sus ficciones tenían un componente teórico, de modo que construyó su estilo en torno a la reflexión sobre cómo escribir y las imágenes que le surgían. Por ejemplo, resulta complicado distinguir sus diarios personales, como *Diario de un vate vago*, de las narraciones que escribe en forma de diario, como *Fragmentos*. Esto muestra cómo para el autor la realidad y la ficción son inseparables, su propia vida gira en torno al empleo de la palabra.

⁶ Loureiro se refiere a *Fragmentos de Apocalipsis*, pero esta afirmación es aplicable al resto de obras estudiadas.

Primer nivel de juego: mitificación y desmitificación

Según Torrente Ballester, la mitificación es el proceso por el cual las sociedades construyen interpretaciones acerca de la naturaleza de individuos, del carácter de colectivos y de las convenciones que rigen en un determinado lugar. Estas narraciones responden a la necesidad que tiene el ser humano de configurar una identidad respecto de todos los aspectos que hay en su realidad. Torrente Ballester percibe que la sociedad actual ha sustituido los mitos de sus primeras etapas por el mito del empirismo: el ser humano se concibe a sí mismo como un ser racional, que, a través del método científico, es capaz de alcanzar la verdad. El problema de esta concepción es que es excluyente, solo lo objetivo, racional y científico es valioso; mientras que lo subjetivo, irracional y artístico está infravalorado. Los personajes torrentinos comparten la búsqueda del ser humano contemporáneo, que cuestiona los mitos primigenios y quiere acercarse al conocimiento verdadero de las cosas a través de la ciencia; sin embargo, encuentra que, por mucho rigor objetivo que pretenda la ciencia, la imaginación es parte de él y el acercamiento que tiene a la realidad siempre es una apariencia. Por lo tanto, el discurso de la ciencia construye nuevos mitos que sustituyen a los antiguos; y la búsqueda de los personajes torrentinos les lleva a un mundo «lleno de contradicciones, dudas, preguntas, autoconciencia y autoreflexividad, alusiones intertextuales» (Pérez, 2005 *La Isla*: 22), que ponen de relieve la inevitable subjetividad y carácter lingüístico de cualquier explicación.

El autor recibe del mundo en que vive una serie de mitos, que necesita cuestionar para desmontarlos y reconstruirlos. Torrente Ballester señala que su interés por los mitos surge a raíz de figuras políticas que fueron idealizadas, como Primo de Rivera y Franco, pero, a medida que ahonda en la naturaleza del mito, se da cuenta que todos los aspectos de una sociedad se construyen sobre mitos, sobre narraciones que otorgan sentido al carácter de sus miembros relevantes, instituciones y convenciones que se siguen en ese colectivo. Según este autor, el mito personal se refiere a lo siguiente: «classical stories of divine or supernatural beings from the Greek, Roman, and Celtic civilizations, as well as stories of national and even regional folk heroes or

larger than life characters who embody some universal or national values» (Blackwell: 21). Los mitos representan por antonomasia aspiraciones humanas, como: la belleza en el caso de Coralina Soto en *La saga/fuga* o la virilidad en *Don Juan*; simbolizan valores fundantes de una sociedad, como es el Santo Cuerpo para Castroforte del Baralla en *La saga/fuga*; o establecen convenciones entre los habitantes de una localidad, como es el enconado empirismo con que perciben todo los profesores que protagonizan *Yo no soy yo*.

Una vez Torrente Ballester ha incorporado al texto un mito existente en la Literatura o en la Historia o lo ha construido dentro de la ficción, la segunda parte del juego es desmitificarlo, destruir la apariencia de realidad, que no es auténtica respecto del personaje. Se produce un vaivén entre sustentar imágenes vigentes en el mundo del autor, para luego desmontarlas: «Solo el mito vigente debe ser desmitificado» (Torrente Ballester, 1990: 579). En las primeras obras de Torrente Ballester, la desmitificación tiene una función de crítica política, en *El retorno de Ulises* señala la ridiculez del poder político, en el que el gran señor de Ítaca regresa a su casa esperando honores, pero, después de los veinte años que han pasado desde que salió para la guerra de Troya, sus vecinos no lo reconocen y tampoco lo esperan. Se muestra cómo el mito es una imagen que forma una sociedad, que puede tener muy poco que ver con la persona o sucesos a los que está referido. *El retorno de Ulises* juega con la posibilidad de que Ulises, al que nuestra sociedad tiene por uno de los más grandes héroes, hubiera sido en realidad un pobre hombre que volvió envejecido después de una larga guerra. Además de este uso de la desmitificación, Torrente Ballester va descubriendo que la relación mitificación-desmitificación en sí misma es un procedimiento para pensar sobre el mundo. Como dice Blackwell, «his interest in the power of the word to create a new reality provides the basis for the “demythifying” attitude. This preoccupation with demythification, or the exposure of the disparity between a reality and its appearance, or more important, a reality and its verbal expression is a constant in Torrente’s novels» (11).

El mito es una explicación sobre la naturaleza de ciertos personajes y sobre las señas de identidad de una sociedad. Todos los mitos pretenden dar cuenta de cómo es la realidad en la que vive el ser humano, mas son teorías hechas de palabras, parecen la realidad, pero no son la realidad en sí misma, sino interpretaciones hechas por los seres humanos. Torrente Ballester analiza la Historia de la humanidad como un constante proceso de mitificación-desmitificación y, como se ha dicho, el hombre ha sustituido los mitos primitivos por el mito de la ciencia. Esto se verá más adelante respecto de la interpretación mítica que hace don Torcuato de la evolución humana en *La saga/fuga*. El destino natural de los mitos es ser desmitificados, para eliminar aquellos aspectos que no se corresponden con la realidad y reconstruir una nueva interpretación, un nuevo mito. El proceso mitificación-desmitificación es una relación entre construcción de narraciones y destrucción de las mismas que le sirve al ser humano para conocer su realidad; no obstante, toda narración es, en parte, apariencia porque, en las interpretaciones que hace el ser humano de lo que le rodea, entran en juego su imaginación y el empleo particular que hace de las palabras. El ser humano siempre está en busca de la realidad, a través de la apariencia que construye con las palabras, las cuales se refieren a la realidad, pero no son la realidad.

Torrente Ballester aplica la desmitificación a personajes, a convenciones entre ellos ya lugares; pero también a situaciones argumentales y a la misma Literatura. Es decir, todo es objeto de desmitificación, lo cual se debe a que él entiende la realidad como grotesca, una combinación inseparable de elementos elevados y bajos, «todo en una obra, desde la forma de presentación de los personajes hasta el desarrollo argumental, la estructuración de la historia, la voz del narrador, las descripciones y los diálogos, puede estar marcado por el signo desmitificador que Torrente resume en el término “grotesco”» (Loureiro, 1990: 42). Torrente Ballester invita al lector a reinventar la Historia y las historias, en el proceso de desmitificación lleva al lector a no dar por sentado el sentido de lo relatado. En este sentido, se produce el siguiente efecto: «the reader accompanies the myth in its descent, in its fall, and views its decomposition» (Blackwell: 23). El descenso se produce en aquel personaje elevado a categoría de héroe, que ha obtenido un gran prestigio, representa alguna cualidad deseable en grado supremo; pero que, cuando la narración muestra su psicología, se descubre lo siguiente:

«his petty, base motives and human weaknesses and foibles» (Blackwell: 24). Por lo que, autor y lector tienen que reconstruir la imagen de la realidad que ha quedado desmitificada. Pese a todo, Torrente Ballester no satiriza a sus personajes, la desmitificación no está al servicio de la crítica, sino que es una visión humorística que le permite ahondar en la verdadera naturaleza del personaje: «In the same way, by showing the process of the creation of the myth, it is shattered and loses its mystical-mythical qualities. A “real” historical person appears markedly different from the complex representation or myth which develops about him» (Blackwell: 24). En torno al personaje se ha construido una narrativa que será puesta en duda por nuevas narrativas, para mostrar el verdadero interior del personaje.

Un tipo particular de la desmitificación es la desfamiliarización, que consiste en presentar la ficción como artificio narrativo. Como se ha mencionado, Torrente Ballester reflexiona sobre el arte de narrar; en este trabajo se analizarán en detalle las voces narrativas y la relación entre aspectos realistas y fantásticos. Por ahora, se puede mencionar a modo de ejemplo que Frieda Hilda Blackwell ha estudiado cómo las obras que *La saga/fuga*, *Fragmentos*, *La Isla* representan una progresión en la desfamiliarización.

La saga/fuga aparece escrita según los paradigmas teóricos del estructuralismo y la poesía hermética. Se trata de modo humorístico al narrador, que se apoya en una teoría crítica y en rasgos de género literario para construir su ficción. Esto resalta el valor de artificio de la escritura, la Historia que cuenta José Bastida, que supuestamente ocurre de verdad en la ficción, depende de los esquemas teórico-literarios que maneja.

En *Fragmentos*, la exposición de mecanismos literarios y convenciones es aún más evidente (Blackwell: 28), se relata el proceso de la escritura de manera explícita, de forma que el lector asiste a todas las luchas que tiene el narrador para dar forma a su imaginación. Habitualmente, las novelas se presentan al lector como un producto terminado, el narrador relata unos sucesos que ha conocido, su única tarea es transcribir

su experiencia. En cambio, en *Fragmentos* se produce desfamiliarización con respecto al modelo tradicional, el texto más que una novela al uso es el camino para escribir una novela y todas las dificultades, obstáculos y azares que conlleva.

Por último, *La Isla* es un ejercicio del poder de la palabra, se cuenta el intento de un profesor por seducir con una historia a una mujer que está enamorada de otro hombre. El profesor pretende modificar la realidad mediante la palabra. Dentro de la ficción, tanto su amada como él son personajes supuestamente reales y él intenta ganar el afecto de ella mediante una ficción; sin embargo, los personajes supuestamente reales van a vivir con los personajes de la isla que el protagonista está inventando. Se produce desfamiliarización en el momento en el que coinciden la esfera realista de los personajes intradieгéticos (personajes supuestamente reales) y la esfera fantástica de la narración metadieгética que narra el protagonista (personajes inventados por este). La ficción que escribe el profesor les permite a los personajes transgredir su realidad, viven en un mundo que para ellos es inventado. La desfamiliarización alcanza el nivel superior de las obras comentadas porque el artificio narrativo es el más explícito y transgresor. Igual que ocurre en *Fragmentos*, un personaje de forma explícita inventa una ficción en la que él y la mujer a la que ama se instalan. *La Isla* se diferencia porque el narrador pretende que la ficción tenga una repercusión en su vida real, quiere conseguir el amor de la mujer con la que comparte la ficción. El extrañamiento proviene de, además de entrar en contacto las esferas de realidad, la ficción, lo que es una mera apariencia, pueda llegar a cambiar la realidad, lo que responde a una supuesta naturaleza empírica.

En las obras de Torrente Ballester, la desmitificación alcanza distintos grados. En el caso de *Don Juan*, la desmitificación de la imagen original es total, la destrucción de la imagen de seductor es completa, aunque es sustituida por una imagen más humana del personaje. En general, Torrente Ballester desmitifica a sus personajes como una vía para conocer su interioridad. Mientras esté en pie el mito del seductor de don Juan, no es posible conocer a la persona de don Juan, solo se percibe la faceta exterior que, además, puede ser falsa. En cambio, cuando la desmitificación se refiere a la visión que tienen los personajes de la sociedad en que viven, la desmitificación es rápidamente

sustituida por una nueva mitificación: «Each time one myth is destroyed, another myth is born to replace the old one. Torrente explains that the life of a myth is to be created and then destroyed» (Blackwell: 128). El mito es una explicación temporal sobre la realidad, que ha de ser remplazada constantemente.

Los personajes pueden perder su mito y seguir teniendo una historia que contar. La caída del mito de don Juan no destruye al personaje, sino que lo vuelve más interesante. La historia que se conoce sobre don Juan es principalmente falsa, por lo que el centro de su historia se desplaza a conocer mejor, cuáles fueron los condicionantes que lo llevaron a actuar de una determinada manera y cómo es verdaderamente el personaje. El mito es sustituido por una imagen cercana del personaje, con sus virtudes y sus pequeñeces. Cuando el proceso de mitificación-desmitificación se refiere a un colectivo el funcionamiento es diferente. La base sobre la que se construye el sentido de pertenencia a un colectivo es el mito, una interpretación que explique la realidad de ese colectivo y lo dote de una determinada identidad. De modo que siempre debe haber un mito para que una sociedad siga unida, cuando se desmitifica su historia, debe aparecer otro mito para sustituir al anterior. El ejemplo más claro de esto es la identidad de Castroforte del Baralla, en *La saga/fuga*. Castroforte se funda sobre la existencia de una reliquia milenaria, el Santo Cuerpo, que señala a la localidad como ciudad elegida. Algunos personajes, enemigos de Castroforte del Baralla, tratan de demostrar que la reliquia que conserva la ciudad es falsa. Esto amenaza con destruir la identidad de esta localidad, de modo que los defensores de Castroforte luchan por justificar este mito.

Por último, las convenciones sociales son también mitos en cuanto que explicaciones cristalizadas del mundo (Blackwell: 159). El narrador, en el caso de *La saga/fuga*, José Bastida, cuestiona las percepciones establecidas para enriquecer la visión del mundo. Esta obra aborda el mito como convención social que considera que la ciencia es la única vía para el conocimiento. Jesualdo Bendaña, un *full-professor* de una universidad americana, quiere acabar con el mito a través de la ciencia, porque supone que esta descubrirá la verdadera Historia de la ciudad. Como se verá, con ello no

libera a la ciudad del mito, sino que construye una nueva interpretación en torno del mito de la ciencia.

Segundo nivel de juego: parodia e ironía

De acuerdo con el *Diccionario de la Real Academia de la lengua Española*, parodia se define como imitación burlesca de una obra seria de la Literatura. A partir de esta definición, Torrente Ballester en *El Quijote como juego* establece que la parodia se compone de tres elementos: procedimiento imitativo, actitud degradadora y comicidad.

La parodia toma una obra como modelo para escribir un nuevo texto. El texto paródico revisa humorísticamente el contenido y la forma del texto de referencia o texto serio. El parodista toma los elementos que le convienen del texto serio «y los transfiere, debidamente modificados, a la obra nueva» (Torrente Ballester, 1975: 5). El *Quijote* se inspira en numerosas novelas, pero las más importantes pertenecen son los libros de caballerías; Quijote ha leído estos libros, se ha formado una idea de cómo son los caballeros andantes y sale a los caminos para experimentar las mismas aventuras que ellos. De manera que, aunque la forma con que transcurren las aventuras a los caballeros de las obras serias y a Quijote son muy diferentes, las novelas de caballerías aportan la estructura narrativa al *Quijote*.

La actitud de la parodia consiste en que lo que se muestra en la obra es una degradación con respecto a lo contado en la historia seria. Los libros de caballerías cuentan historias sobre tiempos lejanos, donde caben los personajes y hechos más extraordinarios; en cambio, el *Quijote* transcurre en un momento contemporáneo a su publicación y las personas y hechos que tienen lugar son cotidianos y normales. Por lo general, «la eficacia de la parodia como tal requiere la presencia viva del modelo, no sólo dentro de la parodia, como se ha descrito, sino fuera de ella e independiente de

ella» (Torrente Ballester, 1975: 8). Para que el lector comprenda la degradación a que se somete la novela de caballerías en el *Quijote* debiera tener presente cómo es el género de libros de caballerías. En cambio, muy pocos lectores actuales han leído libros de caballerías, de modo que han perdido el referente externo, y, con todo, perciben la parodia. En el *Quijote* el modelo se ha convertido en un referente interno, «se ha convertido en material propio de la novela» (Torrente Ballester, 1975: 8).

Se deriva de la actitud degradadora un efecto cómico. El referente produce risa la comparación entre los nobles personajes y las extraordinarias aventuras de la obra seria con los personajes llenos de defectos y sus experiencias cotidianas. Amadís, uno de los caballeros andantes, es un joven hermoso, de alto linaje, enamorado de una princesa, que sale en busca de fama con el noble Gandalín; en cambio, Quijote es un hombre mayor, enjuto, que tiene por amada a una labradora, y sale en busca de fama con el villano Sancho Panza. Resultan cómicas las esperanzas de Quijote de querer ser caballero con tan malas prendas. En el caso del *Quijote*, no hace falta que el lector haya leído las aventuras de Amadís para comprender la burla porque el texto toma a Amadís como «ente» con el que Quijote «mantiene una relación constante y especificada» (Torrente Ballester, 1975: 8-9). Señala Torrente Ballester que ese «ente», el referente que se parodia, puede ser real o inventado, se produciría el mismo efecto paródico si las novelas sobre Amadís no hubiesen sido escritas, sino que fueran solo referencias internas del texto. La parodia con referente interno no depende de nada externo a sí misma para generar su efecto, es un universo autónomo.

En un artículo de *Cotufas en el golfo*, Torrente Ballester estudia el valor satírico del *Quijote*. La sátira también es una burla, pero su objetivo es estrictamente la sociedad de su momento. En este sentido, se puede interpretar que el *Quijote* tiene elementos de sátira, que lo hacen comparable con obras como *Los viajes de Gulliver* de Swift o *Gargantúa* de Rabelais. Se puede ver en el *Quijote* una burla a la embrutecida sociedad de los tiempos de Cervantes; pero el objetivo del texto está más allá de la burla, o, en su caso, se trata de una burla literaria. La parodia no pretende degradar lo que trata, sino que hace una lectura diferente respecto a un discurso previo. Del mismo modo que

incorpora modelos literarios, los libros de caballerías en el caso del *Quijote*; incorpora también aspectos de la realidad histórica de un lugar. Estos elementos le sirven al texto paródico como materia prima sobre la que construir un nuevo discurso.

De manera que la sátira es un texto dirigido a la crítica de la sociedad, mientras que la parodia se apropia de elementos discursivos reales para convertirlos en referentes internos. Para comprender las obras de Swift y Rabelais es necesario conocer la sociedad del momento, en cambio el *Quijote* trasciende su sociedad y es con mayor pureza un ejercicio literario. La parodia puede tener aspectos comunes con la sátira, pero se diferencia en que constituye un texto autónomo. No hace falta conocer la realidad histórica de España para entender el *Quijote*, porque el núcleo del texto no es esta, sino las luchas de un hombre por llevar la imaginación al mundo en el que vive. De este modo, Cervantes consigue transformar una realidad en Literatura (Torrente, 1990: 575).

La parodia es un diálogo con la tradición discursiva con el objetivo de enriquecerla. Debido al proceso que experimentan los referentes hasta convertirse en referentes internos (Torrente Ballester, 1975: 8), no solo los libros pueden ser materia para la parodia, sino también aspectos del lugar en que vivió el autor. El *Quijote* refleja una serie de personajes que pudieron existir en la España contemporánea del autor, como el hidalgo empobrecido y el villano analfabeto; no obstante, bien pudieran no haber existido esos tipos nunca y el lector seguiría percibiendo cómo se los parodia. Es posible utilizar el mismo procedimiento con una fuente escrita y con un posible elemento de la realidad, porque la novela los incorpora a través del discurso. Del mismo modo que el *Quijote* explica al lector cómo eran los caballeros andantes, describe cómo era la situación del hidalgo y del villano. Es decir, Cervantes extrae el discurso que hay en las novelas de caballerías y en tipos sociales reales para convertirlos en entes internos a la novela.

Por su parte, Torrente Ballester se da cuenta de lo anterior y aplica la parodia en un sentido más explícito que su maestro Cervantes, para él la parodia es un mecanismo para degradar cualquier discurso. La parodia afecta a diversos textos escritos: a obras literarias, como la tradición del don Juan en la obra homónima de Torrente Ballester; a teorías literarias, como el estructuralismo en *La saga/fuga*; y a obras históricas, como el supuesto descubrimiento sobre la figura de Napoleón en *La Isla*. Asimismo, la parodia se dirige a instituciones, como la Iglesia en *La saga/fuga* (Sevilla, 2013a); se dirige a lugares reales, como Galicia en la mayor parte de sus obras o París en *La saga/fuga*; y, sobre todo, se dirige a las convenciones que ponen obstáculos al amor, como los obstáculos que ponen los grupos de poder para que el Rey se case en la *Princesa durmiente*. La parodia es una concreción de la desmitificación; igual que esta, destruye una imagen sostenida previamente respecto de algo; pero la parodia se diferencia porque ejerce su influencia no sobre el objeto como tal, sino sobre el discurso respecto de ello. Del mismo modo que *Don Juan* desmitifica la figura del seductor más famoso de Literatura, lleva a cabo un proceso de parodia sobre los textos que forman la tradición donjuanesca.

El tipo de parodia que interesa a Torrente Ballester tiene un carácter cómico que no pretende el desprecio de los personajes y lo que se cuenta, sino que emplea el humor como una forma de acercarse a la realidad profunda del ser humano y sus vivencias. Acerca del carácter cómico, se puede distinguir entre la obra original, que es «seria», en cuanto que sostiene una determinada visión del mundo; y la obra paródica, que incluye dicha visión del mundo, pero con el fin de burlarse de ella. La obra seria y la obra paródica persiguen finalidades muy diferentes. Mientras que la obra seria pretende transmitir un determinado mensaje, la finalidad de la obra paródica es la dimensión lúdica del lenguaje, jugar con las palabras. Los protagonistas de los libros de caballerías son arquetipos que representan valores, como puedan ser la valentía y la pureza de sus sentimientos; luchan contra enemigos a los que vencen gracias a su fortaleza física y de espíritu. El interés de estos libros está puesto en la aventura, en cambio, los personajes tienden a ser planos y las aventuras que tienen se reducen a un esquema actancial. Por

contra, el *Quijote* se adentra en las motivaciones de sus personajes, establece relaciones entre ellos de una gran complejidad psicológica y sus experiencias suscitan múltiples lecturas. El juego que hacen con las palabras los diversos narradores y personajes de el *Quijote* dota a la narración de una complejidad mucho mayor que sus modelos.

Las obras serias suelen tener un discurso más concreto que las parodias de referente interno. En el caso de las caballerías, se trata de aventuras en busca de la fama y la lectura no entraña mayor ambigüedad; en cambio, la obra paródica puede incorporar múltiples planos de interpretación. Mientras que los libros de caballerías tienen como único objetivo contar historias de aventuras guerreras y lances amorosos, en el *Quijote* el tema de las caballerías es un pretexto para escribir una ficción desde la libertad de la imaginación. Señala Torrente Ballester que el modelo de las novelas de caballerías en el *Quijote* no es tanto el contenido, sino una forma de escribir, que es la escritura desatada: «la libertad de composición, escritura y selección de materiales, llevada a cabo sin sujeción a las reglas del arte» (Torrente Ballester, 1975: 9). No importa tanto la naturaleza de las empresas caballerescas, como la posibilidad que ofrece este tipo de narración de escribir de acuerdo a la propia imaginación, sin ataduras formales. Tanto es así que, cuando Quijote regresa por última vez a su casa totalmente derrotado, le propone a Sancho que se hagan pastores. Le sugiere desechar el modelo caballeresco y cambiarlo por el de la novela pastoril, con el fin de que siga el juego en el que están inmersos. De una forma similar, no importa excesivamente de qué tratan los textos torrentinos, más allá de lo necesario para desarrollar un entretenimiento lingüístico.

La parodia que interesa a Torrente Ballester es la de referente interno, en la que percibe con humor discursos previos (obras literarias, la Historia como narración y los mismos relatos de Torrente Ballester); y su objetivo es jugar con el lenguaje. Además, la parodia participa desmitifica la imagen que la obra seria presenta respecto de algún tema, para construir una imagen nueva sobre el asunto. En el uso que hace Torrente Ballester, mito es un discurso establecido, de modo que mitificar es construir una determinada visión respecto de algo y desmitificar desmontarla. En el caso del *Quijote*, la imagen repetida del hermoso doncel que vence al gigante que ha afrentado a una

dama y restaura la justicia es desmitificada con la de un hombre maduro que raja un odre de vino haciendo como que es Culiambro, el terrible enemigo de la princesa Micomicona, que en realidad es Dorotea.

Para Torrente Ballester es importante que el referente sea interno porque establece una de las características esenciales de la Literatura: constituye un universo autónomo, se basta sí misma para crear su significado. Torrente Ballester concibe la Literatura como un ejercicio de ficción con realidad suficiente, las novelas relatan sucesos inventados, que ganan valor para el ser humano si la forma con que se cuentan es coherente. Si bien la Literatura no necesita de elementos exteriores a ella para desarrollar su mundo, la imaginación del autor se basa en su experiencia de la realidad; pero el proceso de escritura no depende de esta, sino del manejo de las palabras. Esta independencia de la Literatura y, en particular, de la parodia con referente interno hace a los narradores libres de escoger los temas que quieran, tratarlos sin restricciones y buscar un estilo propio. La parodia es una forma que potencia la imaginación debido a que no es esclava de la realidad y permite que fluyan las imágenes para conformar con ellas un texto. Ninguna norma constriñe la creatividad, ni verdad histórica, ni realidad empírica, ni lógica, salvo la misma coherencia del texto. El autor puede plantear cualquier elemento en su narración, por fantástico que sea, siempre que, dentro del texto, esté justificado. Según Kurt Spang, mediante la parodia crea «una obra de arte que con, o quizá a pesar de las intenciones paródicas, adquiere un valor estético propio» (95-96).

Torrente Ballester escribe sus obras desde la conciencia de que la Literatura es un artificio de palabras. De manera más explícita que Cervantes, sus obras son un juego lingüístico. Se ha visto que el *Quijote* toma el referente de las novelas de caballerías para jugar con el lenguaje. Quijote quiere demostrar a los otros que en el mundo embrutecido en que vive es posible ser caballero andante, un hombre real dentro de la ficción, hidalgo de la Mancha empobrecido, puede jugar a ser personaje literario, caballero andante. Quijote emplea los discursos que ha aprendido en los libros de caballerías para jugar a convertirse en personaje literario. También, lleva a cabo

hazañas, aunque estas le llegan al lector en forma de palabras. El lector no ve a Quijote lanzarse contra los molinos, sino que esta información le es transmitida a través de palabras. Además, el *Quijote* tiene muchas reflexiones metaliterarias, acerca de lo que es bueno o malo en Literatura, don Quijote y Sancho van construyendo una personalidad mediante el diálogo y la relación entre voces narrativas reflexiona sobre el fenómeno narrativo. Todos estos elementos los aprendió Torrente Ballester de Cervantes y, en sus obras, hizo más explícita la reflexión sobre el lenguaje, como se verá más adelante.

Sus novelas son parodia del género de la novela por el juego metaliterario que llevan a cabo. El lector encuentra al escritor en plena acción de escritura de novelas extravagantes, grandilocuentes, que él mismo se da cuenta que son imperfectas historias fruto de su capricho. Estas novelas muestran el artificio de la novelística, se señala que son fruto del manejo del lenguaje. Asimismo, Torrente Ballester parodia sus propias novelas. La imagen especialmente difundida en el Romanticismo del autor como ser superior, vate creador de una gran obra de arte, es imitada y parodiada (Torrente, 1975: 5) con la de un autor lleno de defectos forcejeando con torpeza con el lenguaje. Los narradores y otros personajes de las obras de Torrente Ballester señalan la imperfección del texto que se está desarrollando dentro de la novela. Mientras que las obras serias cuentan directamente una historia, las obras de Torrente toman con humor esta pretensión. El mismo proceso de creación es parodiado.

En el sentido con que lo emplea Torrente Ballester, un caso particular de la parodia sería la ironía. Esta da «a entender lo contrario de lo que se dice» (Bousoño: 580). La forma más habitual de la ironía es pronunciar afirmaciones positivas sobre un individuo del que se sabe que no tiene esa cualidad, para resaltar que es todo lo contrario (Bousoño: 580-582). La ironía tiene vínculos con la parodia por ser también un juego entre apariencia y realidad. El texto parece que transmite de forma explícita un mensaje y de forma implícita otro. En el caso de Torrente Ballester, se puede percibir la relación entre la ironía y los elementos comentados. La ironía responde también a la postura humorística del autor, expresa la dislocación entre las grandilocuentes

aspiraciones de los personajes y sus limitaciones y mezquinas motivaciones. La ironía constituye una actitud dentro de los textos de Torrente Ballester e incluso «una forma del hacer narrativo» (Loureiro, 1990: 186) que gira en torno al humor. La ironía juega a aparentar una determinada realidad, que los narradores van desmontando con apreciaciones, en un proceso de mitificación-desmitificación. Asimismo, participa de la degradación de la parodia. La ironía es, según Schlegel, «creación y destrucción simultaneas, afirmación y destrucción, entusiasmo y escepticismo, perpetua autocrítica» (Loureiro, 2003: 51).

Sin embargo, la ironía es un procedimiento más específico que los comentados anteriormente. La ironía no es simplemente un ejercicio de humor, ni cualquier tipo de juego, de mitificación-desmitificación, ni de parodia; sino una manera de estos que entraña en sí misma siempre un doble sentido. En el uso cotidiano, se interpreta que el verdadero mensaje es el implícito, es decir, que el interlocutor quiere decir algo que es contrario a lo que expresan sus palabras. En el caso de la Literatura, hay que ver qué papel desempeña el mensaje explícito, si el narrador escoge la forma de ironía para expresarse hay que tener en cuenta tanto lo que dice como lo que sugiere. Según Paul de Man, la ironía literaria se refiere a textos con narrador autoconsciente (Loureiro, 2003: 52). El autor nos ofrece un doble mensaje, en el que ambos sentidos tienen su valor; lo cual permite que la degradación no resulte despectiva. La ironía literaria no pretende mostrar la bajeza de aquello a lo que se refiere, sino multiplicar el sentido del texto. La ironía en Torrente Ballester también tiene un referente interno, el elemento que se degrada es un ente literario construido por el texto. Por ejemplo, sobre el texto serio de *El origen de las especies* de Darwin, don Torcuato en *La saga/fuga* escribe un texto humorístico en el que explica el desarrollo evolutivo de la anatomía humana; expone una teoría disparatada, cargada de imaginación, que convierte el marco científico en una fantasía literaria. Este fragmento podría ser catalogado como parodia porque consta de todos los elementos: imitación de un texto serio; actitud degradadora, la ciencia pierde todo rigor en la pluma de don Torcuato; y comicidad. No obstante, con más precisión se debiera tener por un fragmento irónico, en cuanto que no se muestra directamente la degradación, sino de manera implícita. El efecto irónico es mucho más sutil, necesita más de una interpretación del texto, que en el caso de la parodia. Don Torcuato expone

una teoría de la que está orgulloso, pero se deja entrever que es poco científica. De este modo, *La saga/fuga* ironiza el texto supuestamente científico, pero, como el resto de personajes valoran el estilo con que está escrito, al mismo tiempo lo valora como pieza literaria. Se comentaba que parodia es un pobre hidalgo maduro queriendo ser un fogoso príncipe caballero andante en el caso del *Quijote* o que el hombre que todos tienen por el seductor de los seductores sea, en realidad, impotente, como ocurre en *Don Juan*. Quijote muestra la disparatada retórica de los libros de caballerías y Don Juan destruye la admiración que pueda generar la figura del conquistador. En cambio, el texto de don Torcuato explica con una supuesta seriedad y una pretendida precisión todos y cada uno de los pasos que llevaron al ser humano a tener dos ojos en el rostro. Como se analizará en más detalle, en principio no hay nada risible en el texto, salvo que se perciba cómo entra en juego la imaginación del autor del texto.

Las obras de torrentinas explotan la ironía con un valor estructural. En las obras que se analizan, los personajes tratan de modificar su realidad mediante la palabra, se erigen en narradores capaces de construir los personajes y lugares con los que entran en contacto, capaces de decidir qué va a ocurrir y capaces de inventar la Historia del lugar en que viven. Todo esto tiene que ver con la fuerza de la palabra para construir la realidad. La ironía está en el fondo del sentido de las obras, las cuales no enfocan la ironía sobre personajes concretos o determinados aspectos de la realidad, sino sobre el hecho literario en sí mismo. El autor transgrede las fronteras del marco de tipo realista en el que sitúa sus obras, donde los personajes tienen necesidades y capacidades parecidas a cualquier ser humano; dotando a ciertos personajes de una capacidad creadora más propia de una divinidad que de simples narradores intradieгéticos. A lo largo de los textos, aquellas cosas que el narrador decida que sucedan, tienen lugar, como si las palabras bien manejadas pudieran ganar, dentro de la ficción, categoría de reales. Por el contrario, la ironía de los textos muestra que, en último término, las ficciones que crean los narradores solo son ficciones, que funcionan dentro de la ficción, pero que no se pueden asimilar como reales. Por mucho que los narradores sostengan que están creando algo real, es todo un puro artificio. Este juego de apariencia y realidad, que condensa el humor y la ironía, proviene de Cervantes (Díez: 14).

Como se ha visto, Torrente Ballester emplea el humor, el juego, los procesos de mitificación-desmitificación, la parodia y la ironía para crear sus ficciones. Parte de una percepción de que la realidad es una mezcla de elementos elevados y bajos y la mejor manera de expresarlos es a través del humor, el cual adquiere la forma de juego, en la que la narración alterna entre lo alto y lo bajo, entre la apariencia y la realidad. Esto se concreta en un primer nivel, en los procesos de mitificación y desmitificación, que construyen narrativas y las destruyen constantemente; y, en un segundo nivel, en la parodia, que consiste en imitar un discurso previo de manera humorística, y en la ironía, que combina el mensaje aparentemente serio, con la intención burlesca implícita. De ahora en adelante, se analizarán obras de Torrente Ballester de acuerdo a estos instrumentos narrativos.

Segunda parte. Voces

...él también era una apariencia,

que otro estaba soñándolo.

Borges. *Las ruinas circulares*.

El primer aspecto que se va a comentar acerca de las voces es la forma con que Torrente Ballester presenta al narrador. Los textos torrentinos juegan a confundir al narrador con el autor. Dentro de las obras, los narradores reclaman ser escritores. Uno de ellos es José Bastida en *La saga/fuga*, quien crece como narrador dentro del texto. Después, se hace explícito que el narrador (o autor implícito) está hecho de palabras, en *Yo no soy yo*, aparece un supuesto autor, cuya identidad es parte del relato que se cuenta. Por último, se puede comprobar cómo el narrador de *Fragmentos* crea el mundo ficcional en el que él mismo vive.

En segundo lugar, resulta interesante estudiar a aquellos personajes que escriben dentro de las ficciones. Los narradores torrentinos no son artistas aislados, sino que se nutren de muchas fuentes, tanto de textos como de las colaboraciones de otros personajes. Se comentarán los mitos y puntos de vista que José Bastida incorpora en su narración. Los narradores y el resto de personajes son ficciones, pero, a medida que desarrollan su personalidad dentro del texto, llegan a parecer vivos. Por este motivo, *Fragmentos* juega a que ciertos personajes se rebelen al narrador, parecen tener una voluntad propia que no puede controlar quien supuestamente los ha inventado; y en *La Isla*, el narrador se apoya en una interlocutora que bien pudiera ser otra ficción.

En tercer lugar, las novelas torrentinas hacen que varios personajes cooperen en la narración. En *Fragmentos*, se juega a que el narrador es sustituido por otros

personajes que narran, que, en realidad, están al servicio del narrador. Los personajes torrentinos usan la palabra con la intención de transformar el mundo en el que viven. Así, en *La Isla*, simulan que narran hechos veraces, pero que, en realidad, están motivados por sus propios deseos. Por último, las narraciones que hacen los personajes confluyen en la figura de un narrador principal, el archinarrador, como se puede ver en *La saga/fuga*, los diversos puntos de vista que tiene cada texto torrentino le otorgan una gran complejidad: «Conforme el texto avanza, el lector se va sumergiendo en un proceso de sucesivas estructuraciones y reestructuraciones de diverso nivel y distinto alcance» (Rodríguez: 39), de manera que la comprensión de los textos resulta «*encabalgada y enmarañada*» (Rodríguez: 40) y solo apta para lectores activos.

Capítulo 1. El narrador

1.1 El narrador que aprende el oficio en *La saga/fuga de J. B.*

El arte del novelista

El ser humano transforma los hechos de acuerdo con su imaginación, de un modo involuntario. La misma vivencia de los hechos es subjetiva, cada individuo capta la realidad desde su propia perspectiva. Las expectativas y deseos del individuo condicionan la percepción de la realidad. A partir de sus experiencias, el ser humano construye narraciones, expresa con unas determinadas palabras la sucesión de hechos que experimenta. Asimismo, el ser humano tiende a crear ficciones a partir de lo que ha vivido. La invención de historias es un fenómeno antropológico. Según Torrente Ballester, esta capacidad se expresa de dos formas: la imaginación, que es un proceso psicológico general; y la fantasía, que sería un caso particular de imaginación: «Fantasía es un modo especial de manejar las imágenes, un modo que busca la invención de objetos, figuras, acciones, no sólo nuevas, sino inverosímiles en el sentido corriente de la palabra» (1985: 128).

Las imágenes surgen del inconsciente del autor de manera momentánea y en desorden, ante lo cual el autor tiene que llevar a cabo unas tareas concretas. Torrente Ballester divide el proceso creativo en dos etapas. En un primer momento, tiene lugar la faceta poeta del autor, las imágenes adquieren una forma definida; en un segundo momento, se da la faceta artista, en la que se ordenan los materiales de la imaginación. La primera etapa es pasiva, la imaginación del autor le suscita las imágenes. La segunda etapa es activa, consiste en «fijar las imágenes libres y fugaces con palabras y [...] ordenarlas en una forma determinada» (Loureiro, 1990: 39). En conjunto, el trabajo del autor es un proceso por el que va transformando la imagen en palabra. De forma que, por un lado, la faceta del autor surge de forma involuntaria, los materiales no son

creados a partir de la voluntad del autor, sino que este se limita a darles la forma que su propio psiquismo le indica como correcta. Por otro lado, la faceta artista tampoco depende de la voluntad del autor. El orden que deben seguir las palabras depende de lo siguiente: «son los mismos materiales, y no principios o ideas ajenos a ellos, los que predeterminan la técnica y los diversos procedimientos que deben usarse para alcanzar, en la medida de lo posible, la forma apetecida» (Torrente Ballester, 1982a: 133-134). En esta fase, el autor crea conforme a la lógica que da el mismo texto.

Por último, el autor aprende su oficio insertándose en una tradición. La lectura de textos suscita en él imágenes, le transmite historias hechas de palabras y una determinada visión sobre el mundo y sobre la Literatura. Torrente Ballester sigue el modelo iniciado por el *Quijote*, en el que el lenguaje es un juego al servicio de una búsqueda. Por un lado, Quijote toma el discurso de las novelas de caballerías para trasladarlo a su realidad, quiere llevar un ideal de nobleza y aventuras increíbles a una tierra embrutecida y anodina. Por su parte, los narradores de Torrente Ballester emplean las palabras para cambiar su personalidad y el mundo que les rodea y para vivir aventuras literarias. En el caso de Torrente Ballester, los personajes tratan de mejorar sus vidas de forma metaficticia, quieren soñar historias. El autor toma conceptos narratológicos y artificios que componen un relato para hacerlos formar parte de la historia que cuenta. Desplaza la reflexión teórica del lenguaje a la obra misma.

El arte del novelista consiste en emplear las palabras de tal forma que lo que cuenten resulte verosímil. Como se dijo, la novela crea un mundo autónomo, que no es el mundo real en el que viven autor explícito (autor) y lector explícito, es un mundo hecho de palabras, que se basta a sí mismo para existir en la imaginación. El autor debe conseguir que su texto tenga una realidad suficiente: «Los materiales de una narración, sean personajes, cosas, ambientes, o acontecimientos, deben estar expresados de tal manera que acusen una impresión equivalentes a la que nos producen las personas, cosas, ambientes y acontecimientos reales, pero el modo de alcanzarlo... no consiste en copiar lo real, sino en organizar de tal manera el sistema verbal, es decir, la serie

ordenada de imágenes y conceptos que las palabras representan, que por su propia fuerza causen aquella impresión» (Torrente Ballester, 1977: 106).

La realidad en la que viven autor y lector explícito es un marco de referencia, que puede ser cambiado dentro del texto gracias a la imaginación. Según Torrente Ballester, «la figura, para ser aceptada como tal, no requiere de la comparación con la realidad, si bien la realidad, aun ausente del proceso de la escritura o de la lectura, sigue imponiendo ciertas condiciones. Las intuiciones más profundas del escritor y del lector, *id est*, las que hacen posible la lectura, proceden de la experiencia de lo real» (1975: 21). Torrente Ballester entiende por real no solo lo que captan los sentidos, sino todo aquello que es posible imaginar. Los productos de la ficción, en tanto que obras humanas, son reales. Por lo tanto, la verosimilitud dependen de la «capacidad (del autor) de estructurar y manipular lo que cuenta» (Loureiro, 1990: 28). Lo que se cuenta resultará creíble si tiene una lógica interna.

Competencias novelísticas: la imaginación y la fantasía

La ficción se construye sobre la invención de lo que no existe. Según Torrente Ballester, esta tarea se puede llevar a cabo mediante imaginación y fantasía. Esteve comenta sus reflexiones del siguiente modo: «Siguiendo a Sartre postula que tanto la memoria como la imaginación se ejercen sobre materiales que proceden siempre de la realidad; ahora bien, mientras la memoria reproduce lo que fue tal y como fue, la imaginación combina los elementos de la experiencia en formas nuevas. La imaginación, a su vez, puede actuar de dos maneras diferentes, ya que puede combinar los elementos procedentes de la experiencia de un modo “verosímil” o, en otras palabras, crear “imágenes que permanecen y se desarrollan dentro del mismo orden de lo real”; o puede reunir imágenes incompatibles (“inverosímiles”) en la realidad: “de la imaginación hemos entrado de lleno en el mundo de la fantasía”» (65-66).

Torrente Ballester valora que el escritor, tanto si pretende que su imaginación de frutos realismo como si trabaja la fantasía, debe ser creativo (1990: 304-305). En cambio, mientras que la imaginación deforma las imágenes, caracteriza de un modo particular y subjetivo hechos que el lector puede reconocer en su mundo; la fantasía combina imágenes que pertenecen a objetos diferentes para crear un nuevo objeto: «La imaginación deforma las imágenes reales tomadas de la experiencia, y puede utilizarlas sin desplazar los objetos (imágenes) así creados de los sistemas que le son propios. Un realista puede (y debe) ser imaginativo; en realidad, sólo la imaginación le permite crear (eso que decimos crear) y no meramente reproducir. Pero contraponer lo imaginativo a lo fantástico lo considero erróneo. La razón creo que queda clara: basta con entender los conceptos de “deformación” y “desplazamiento”» (Esteve: 305-306).

Por ejemplo y, como se verá, *La saga/fuga* transcurre en un escenario fruto de la imaginación. A partir de ciertas características propias de la ciudad de Pontevedra⁷, Torrente Ballester las modifica para crear Castroforte del Baralla. Por otra parte, también emplea la fantasía para caracterizarla. Cuando los habitantes de Castroforte están muy preocupados, la ciudad levita. Torrente Ballester expresa el ensimismamiento de la localidad atribuyéndole una característica que no es propia de un municipio. Podría volar el loro del boticario de Castroforte, don Perfecto Reboiras; pero, de acuerdo a las reglas del mundo en que viven el autor y el lector explícito, una localidad no levita.

El autor y el narrador

La concepción acerca del papel del autor ha ido evolucionando a lo largo de la Historia. Tal como ha explicado Genaro Pérez, en el Romanticismo surgió una visión del autor como autoridad, según la cual sería un ser superior que, a partir de su propia genialidad, crea el texto. En la novela decimonónica es típico un «narrador omnisciente,

⁷ Urza Carmelo ha publicado un minucioso estudio de las relaciones entre Galicia y el mundo imaginario que ha creado Torrente Ballester.

el cual no es necesario recuperar, recobrar puesto que es un deliberadamente manifiesto vicario del autor» (2005:58). El narrador omnisciente es una conciencia que sabe todo sobre sus personajes y que emite juicios respecto de sus sentimientos, pensamientos y acciones. Cuando se otorga al autor la calidad de demiurgo que crea mundos surgidos exclusivamente de su imaginación, es fácil confundir la figura del autor con la del narrador. Desde el Romanticismo hasta nuestros días, es muy común sobrecargar la figura del autor, percibirlo como un individuo que, de manera clarividente y totalmente libre, inventa obras de arte. El problema viene cuando se olvida que, por genial que sea el autor, el narrador es una persona diferente que vive dentro del texto, como explica Vargas Llosa: «...el narrador, el personaje más importante de todas las novelas (sin ninguna excepción) y del que, en cierta forma, dependen todos los demás. Pero, ante todo, conviene disipar un malentendido muy frecuente que consiste en identificar al narrador, quien cuenta la historia, con el autor, el que la escribe. Éste es un gravísimo error, que cometen incluso muchos novelistas, que, por haber decidido narrar sus historias en primera persona y utilizando deliberadamente su propia biografía como tema, creen ser los narradores de sus ficciones. Se equivocan. Un narrador es un ser hecho de palabras, no de carne y hueso como suelen ser los autores» (1997: 33-34).

La narración surge de la colaboración de dos personas: autor y narrador. Cuando Torrente Ballester escribió *La saga/fuga*, dudó acerca de la voz narrativa que debía emplear. Dudó entre una primera persona omnisciente o que fuera narrado por algún personaje con la «erudición crítica, literaria, histórica o gramatical apropiada para convertirse en las imágenes o figuras autoriales o para erigirse en la conciencia crítica o reflexiva del texto» (Torrente Ballester, 2010: 18). Optó por una solución intermedia: designó como narrador a un personaje, José Bastida, pero jugó a darle carácter de narrador omnisciente en algunos pasajes, como se verá más adelante. En este caso, el texto surge de la colaboración entre Torrente Ballester, el escritor, que existe fuera del texto y cuya ocupación es teclear las palabras que componen el texto; y José Bastida, el narrador, cuya naturaleza es literaria y que se ocupa de contar el relato desde su propia personalidad. La novela permite al autor vivir otras vidas. Esta puede inspirarse en elementos autobiográficos o en informaciones que al autor tiene del mundo, pero el relato lo hace el narrador y se trata de una invención.

De acuerdo con lo anterior, dice Torrente Ballester lo siguiente: «yo escribí *La saga/fuga*, pero sólo en el sentido material, como la pudo escribir un *médium*. Me fue dictada desde el espacio propio de los magnetófonos por una voz despectiva y admirable, una voz convencida sin duda de su superioridad, recibida por mí con la más humilde pasividad del mundo, con la más absoluta sumisión» (Torrente Ballester, 1982b: 24). De esta forma poética, Torrente Ballester expresa cómo el autor no es totalmente libre de escribir lo que quiera, sino que sigue los caminos de su imaginación, que surgen del inconsciente, y se concretan en la persona de un narrador que sistematiza las imágenes. El autor no se limita a mostrar lo que percibe, sino que, a partir de eso, da una visión más profunda de la realidad: «Asimila la experiencia vital y temática, la reelabora, y la transforma en lenguaje, la imagina, la inventa» (Marco: 73).

Los hechos autobiográficos y los acontecimientos que transcurren en el mundo del autor son realidades que se pueden llamar empíricas, en cuanto que suceden de un determinado modo; mientras que el relato que se construye con ellos constituye una realidad subjetiva, al poner en palabras un hecho, este está imbuido de la imaginación de quien lo cuenta. Esta transformación tiene lugar a tres niveles.

El primer nivel consiste en que cualquier relato de un acontecimiento es subjetivo. Los hechos que le acontecen al sujeto tienen una realidad objetiva, suceden de un determinado modo; pero el ser humano los percibe desde su psicología. De manera que, ante un mismo hecho, cada persona construye una narración diferente. Durante un viaje, Cervantes fue hecho cautivo y llevado como esclavo a Argel; circunstancia vital que traslada a diversas obras. Entre los capítulos 39 y 41 de la primera parte del *Quijote*, un hombre cuenta cómo fue apresado y llevado a Argel, donde estuvo encarcelado con otros soldados cristianos. En estos capítulos, conocidos como *La historia del cautivo*, Cervantes «introduce muchos datos reales del mundo del cautiverio donde describe con detalles lo doloroso que era para él y para los demás cautivos la vida en las mazmorras berberiscas de Argel» (Abbas: 4). Cervantes se refiere a hechos reales, de su propia biografía y sobre el conflicto histórico entre cristianos y musulmanes; pero, incluso cuando los referentes hayan tenido lugar, la narración se configura a través de la sensibilidad de quien escribe. Los temas del cautiverio y del encuentro entre cristianos y musulmanes no son originales, pero sí, como señala Abbas, el sentimiento verdadero y el conocimiento de primera mano que

tiene el autor sobre ambos. Del mismo modo, se pueden rastrear experiencias autobiográficas en Torrente Ballester. En su estudio crítico, Becerra y Gil González señalan los personajes históricos y circunstancias que inspiran *La saga/fuga*. Se puede observar que la academia en la que José Bastida da clases está relacionada con otra en la que enseñó Torrente Ballester y que don Acisclo, el religioso que intimida con su fuerte personalidad a Bastida, también tiene un posible modelo real que conoció Torrente Ballester. Sin embargo, lo interesante no está en los modelos, sino en que la sensibilidad del autor construye una cierta versión a partir de ellos. Esto será estudiado con más detalle.

El segundo nivel se refiere a que la imaginación siempre está presente en las vivencias del ser humano. Además de que el ser humano percibe desde su propia sensibilidad, que no es nunca objetiva; es inevitable que sus experiencias disparen su imaginación. En el caso de la Literatura, este es el resorte que inicia la ficción. A partir de las experiencias que Cervantes tuvo como prisionero, imagina el abordaje que hace el valeroso capitán, con la mala suerte de quedar solo en el buque enemigo, la lucha del capitán y sus compañeros por aguantar las penalidades y el romance del capitán con una mora que quiere convertirse al cristianismo. Por su lado, en *Fragmentos* se sugiere que el narrador es el mismo Torrente Ballester (Gil González, 2013: 414), pero los hechos que se cuentan están en el ámbito de la ficción. Torrente Ballester crea Villasanta de la Estrella y se imagina el Apocalipsis que tiene lugar en ella.

En tercer nivel señala la transformación que sufre la experiencia sensible de una realidad objetiva al ser pasada a palabras. La realidad empírica y la realidad literaria son dos ámbitos separados. En el mundo real, las personas son de carne y hueso, sus emociones y pensamientos tienen una presencia neuronal y sus acciones se pueden percibir por los sentidos. Es decir, el mundo empírico se refiere a hechos materiales. Todo esto es incorporado por la Literatura en forma de palabras, que evocan elementos en la imaginación del lector, de manera no-material. Las novelas pueden referirse al cuerpo de sus protagonistas, a esas emociones, pensamientos y acciones; pero su única naturaleza es la palabra. A cualquier lector del *Quijote* le gusta imaginarse al famoso caballero andante y su escudero trotar por los caminos de Castilla. Es muy común que ese lector, cuando pasa por los páramos manchegos, crea que esa misma tierra fue hollada por Rocinante y el rucio de Sancho. Pese a que el *Quijote* tiene referencias a elementos reales de la España contemporánea a Cervantes, estos no son más que palabras. Dentro de la novela, no hay

caminos, ni ventas, ni molinos reales; sino solo las palabras que se refieren a las realidades camino, venta y molino. El lector imagina el mundo que crea el *Quijote* por la representación que tiene de esas palabras. Los autores emplean las palabras para jugar a que su relato se refiere a una realidad, histórica o inventada; pero, como el único sustento de la misma son las palabras, esto hace que sus mundos sean autónomos, que tengan una realidad suficiente y diferente del mundo real. Esto permite una gran libertad de expresión al escritor, que Cervantes aprovecha para llevar al lector por la fantasía que Quijote introduce en su mundo y Torrente Ballester para expresar el poder de la palabra para crear realidades ficcionales.

Como se ha visto, la realidad empírica tiene relaciones con la realidad literaria, pero son ámbitos diferentes. Se influyen mutuamente, la realidad empírica inspira la Literatura y la imaginación con que está escrita la Literatura lleva al ser humano a vivir su realidad de una manera diferente, a soñar con lo que aún no existe. Sin embargo, la realidad literaria está separada de la realidad empírica porque es fruto de la subjetividad, la imaginación y las palabras; mientras que la realidad empírica es objetiva, existe fuera de la imaginación y tiene carácter material. Efectivamente, como señala Vargas Llosa (1997: 52 ss.), el narrador es un personaje porque el modo con que narra, los sentimientos y pensamientos que manifiesta y las acciones que lleva a cabo son palabras surgidas en un acto de imaginación. Puede que lo que siente, piensa o hace sería lo que hubiera sentido, pensado o hecho el autor en unas circunstancias dadas; pero el autor es la persona de carne y hueso y el narrador la voz imaginaria que hay dentro de la novela. Torrente Ballester y Bastida comparten ser escritores incomprensidos, gallegos y profesores. Por muchas similitudes que tengan, son dos personas diferentes. Torrente Ballester se desdobra en José Bastida, y en otros narradores, a partir de algún aspecto propio o de alguna inquietud personal, desarrolla una persona diferente y autónoma. Este es el juego de la ficción, el autor vive otras vidas, no escribe sobre sus experiencias, que sería propio del género autobiográfico, sino que se imagina las experiencias de otra persona. *La saga/fuga* hace explícito este fenómeno porque José Bastida se comporta como autor dentro de la ficción y sufre múltiples desdoblamientos. Como se verá, la narración reside en los sucesivos desdoblamientos, por los que el autor delega al narrador que cuente el relato y este inventa personajes que también narran.

Los narradores de Torrente Ballester, y especialmente José Bastida, resultan interesantes por la conciencia que tienen de su rol. Saben que están escribiendo una ficción e incluso cabe dudar si, en algunos casos, son conscientes de que ellos mismos son ficciones, esta conciencia es ambigua (Blackwell: 134). Estos aspectos son narratológicamente muy valiosos porque muestran la naturaleza del narrador en pleno acto de escritura. Asimismo, la autoconciencia del narrador permite que se mantenga un constante diálogo entre elementos realistas y fantásticos. El narrador dentro de la ficción es un personaje real, que se mueve en un mundo realista, regido según reglas parecidas a las que experimenta el lector explícito en su vida. En cambio, como el narrador puede modificar su realidad mediante la palabra, se introducen elementos fantásticos. Los relatos que el narrador inventa acerca del lugar en que vive, acerca de otros personajes y acerca de acontecimientos acaban por cumplirse. Se produce una transgresión en la que la palabra del narrador adquiere el valor real dentro de la ficción. De modo que el lenguaje cuestiona el marco realista, donde se juega a que lugares, personajes y acontecimientos tienen una realidad material, independiente de la palabra.

En la producción de Torrente Ballester, desde *La saga/fuga*, «lo fantástico es privado y selectivo, por cuanto sólo unos pocos personajes tienen acceso a él» (Loureiro, 1990: 321). En esta obra, *Fragmentos y Apocalipsis* hay «un personaje que debido a su superior imaginación o a su sentido lúdico, crea, manipula o entiende la verdadera naturaleza de los mundos novelísticos creados por Torrente» (Loureiro, 1990: 321). Este personaje es el narrador, que se distingue por su comprensión de que la realidad que vive es influida por las palabras, es decir, que las cosas no son de un modo determinado, sino que la palabra conforma la realidad en que vive. Uno de los aspectos presentes en los narradores torrentinos es que entran al juego los desdoblamientos. Los narradores como personajes reales dentro de la ficción se desdoblan en otros personajes, en principio ficticios. Según Loureiro: «los personajes que participan plenamente de lo fantástico son aquellos para quienes la multiplicidad del yo no presenta un problema sino todo lo contrario, pues el reconocimiento gozoso de la multiplicidad que habita al yo suele ser la primera condición para la apertura a mundos inusitados» (321).

La saga/fuga es en un juego continuo de contradicciones de diversos tipos, pero, especialmente, en el texto se confunden las múltiples voces que participan en la narración, que, no obstante, confluyen en la voz de un narrador principal. Esta es una manifestación del carácter lúdico de las obras de Torrente Ballester. *La saga/fuga* trata el juego gratuito de la narración (Rivas: 37-38), la confusión de voces invita al lector a no tomarse demasiado en serio qué se cuenta e invita a disfrutar del enigma narrativo que se le plantea.

Señala García Gila que en la lectura de *La saga/fuga*: «Una de las mayores dificultades (y en parte se debe a ello su originalidad) que presenta la estructura de la novela está en la imposibilidad de poder distinguir con nitidez quién es el narrador, qué puntos de vista se adoptan, a quién se dirige en cada momento la narración..., en una palabra, el saber a quién corresponden las distintas “voces” narrativas que aparecen en la novela» (270). El hecho de que Torrente Ballester haya manifestado que «Bastida es el narrador único de *La saga/fuga* aunque se disimule en la segunda y la tercera persona» (Amorós: 14) no zanja por sí mismo el objeto de estudio sino que incrementa su interés. Hay varios personajes que aportan sus propias narraciones, pero todas «las partes del libro vienen de su mano (de Bastida), y en la manera de estar escritas descubrimos una misma mentalidad» (Giménez, 1984: 164). Asimismo, Bastida sufre sucesivos desdoblamientos e identificaciones con otros personajes en las que sigue siendo él quien narra. En consecuencia, hay un solo narrador que actúa desde diversas perspectivas, al que Gil González denomina archinarrador.

Según García Gila: «José Bastida pertenece a tres niveles distintos de la comunicación narrativa: «es, por un lado, el autor material del libro (autor ficcionalizado, claro está, si aceptamos la convención literaria), por otro lado, es también el narrador impersonal del segundo capítulo [...], y es, por último, un narrador-personaje, protagonista o testigo según las ocasiones» (272). José Bastida escribe la

Historia de Castroforte del Baralla⁸ y es consciente de la fuerza que llegan a tener sus palabras. Es el narrador o escritor implícito. Del mismo modo que el autor se apoya en Bastida para crear la ficción, este necesita a otro personaje con quien dialogar para narrar: «Evidentemente yo hubiera podido escoger como interlocutores particulares al Obispo Bermúdez y al Canónigo Balseyro, al Almirante Ballantyne y al Vate Barrantes, bien uno a uno, o por parejas, o, digamos, en equipo» (105). José Bastida percibe la libertad desde la que puede orientar el relato que hace del mundo en que vive. No es propiamente autor material del libro, pero sí narrador de la Historia de Castroforte. Unas veces ejerce como narrador impersonal y otras como narrador-personaje. Se va a demostrar cómo José Bastida mantiene ambas posiciones porque, sin dejar de ser un personaje del relato, progresa el dominio que tiene sobre la narración desde limitarse a lo que presencia o hace (narrador-personaje), para, poco a poco, apropiarse de las narraciones de los otros personajes y acabar por saber todo cuanto acontece en Castroforte (narrador impersonal). Bastida tiene ciertas características personales que hacen que vaya dominando la Historia de Castroforte del Baralla e incluso que la complete con su imaginación. Él es «el hombre que va apoderándose de la historia del pueblo y que es capaz, donde no hay historia de inventarla» (Torrente Ballester, 1982: 146).

Bastida no pertenece ni a los nativos de Castroforte ni es un representante del Poder Central. Estudia la Historia previa de Castroforte del Baralla a través de documentos, la transmite a sus vecinos y, además, narra lo que sucede hasta que la ciudad vuela por los aires. José Bastida en unos momentos conoce todo lo que tiene lugar y en otros solo sabe lo que va descubriendo progresivamente. Alicia Giménez explica este cambio en el narrador del siguiente modo: «en la novela se entremezclan los planos reales e irreales creando un clima absolutamente fantástico en el que el lector queda atrapado. Para que este efecto de verosimilitud de la irrealidad sea convincente, el narrador se diversifica de modo permanente, eludiendo siempre una presencia omnisciente o una primera persona reiterada» (Giménez, 1981: 66). Mientras escribía la novela, Torrente Ballester reflexiona en su diario *Los cuadernos de un vate vago* que:

⁸ En este trabajo se distinguirán dos tipos de relatos: Historia se refiere a aquel relato que cuenta los sucesos de un lugar cuyo narrador pretende que es real e historia al que cuenta sucesos de un lugar que el narrador presenta como ficticio.

«...convendría organizar en este capítulo una especie de zona confusa en que un personaje cuenta lo de otro, pero desplazado del tiempo» (171). La cita se refiere al primer capítulo, pero lo que denomina como zona confusa es aplicable al conjunto de la novela. La mayor parte de lo que se afirma sobre *La saga/fuga* es debatible porque el texto juega a sembrar dudas. Se verá que José Bastida es el narrador, pero de una clase particular, porque cambia el punto de vista espacial (Vargas Llosa, 1997: 55) en que se sitúa y porque asume las narraciones de los otros personajes.

Identidad e identificaciones de José Bastida

Bastida va ganando poder narrativo a lo largo de la obra. El primer capítulo es narrado en primera persona por él. Bastida es un personaje irrelevante en Castroforte del Baralla, es un pobre profesor que nadie tiene en cuenta. En un primer momento, dentro de la ficción, solo participa de una narración de poca trascendencia y de manera pasiva. Julia, la hija del dueño de la fonda donde vive, le cuenta sus problemas de pareja: «Yo era el receptáculo de sus confidencias porque Julia necesitaba de un recipiente mudo como yo, una especie de pozo donde sus palabras se perdiesen hacia abajo» (105). Bastida empieza siendo un mero receptor, sin capacidad para hacer uso de la palabra. Poco después, Belalúa le encarga que escriba en su periódico la Historia de la ciudad. A partir de ese momento, Bastida irá ganando respeto de sus vecinos y control sobre la narración que hace de la Historia de Castroforte del Baralla. Es decir, al mismo tiempo que Bastida se desarrolla como personaje incrementa su autoridad como escritor.

Primero, le nombran cronista de la ciudad y, después, don Perfecto Reboiras se dirige a él como novelista de la ciudad: «Aquí mismo le proclamo novelista oficial de la ciudad, puesto vacante desde la muerte, ya olvidada, de don Torcuato del Río» (295). Como se ha dicho, Bastida tiene el encargo de descubrir la Historia de Castroforte del Baralla, pero, él mismo y otros personajes son conscientes de que no se ciñe a exponer lo que ha leído en los documentos, sino que estos le sirven de base para crear una ficción. Le sirven para escribir la Historia de Castroforte.

El segundo capítulo está narrado en tercera persona. Tal como confiesa Torrente Ballester, cambia la persona gramatical para poder contar sucesos a los que Bastida no tiene acceso directo. Sin embargo, Bastida continúa siendo el narrador. Señala Loureiro que no faltan pistas: «...para hacernos ver que tras la impersonalidad del narrador en el capítulo segundo y en parte del tercero se esconde Bastida. En la p. 249, en medio de la narración en tercera persona, aparece de pronto la primera persona: “Si yo me hubiera aventurado solo en la oscuridad de la Plaza... Posiblemente el cura me habría reconocido, me habría denunciado por segunda vez”» (1990: 79).

En el segundo capítulo, entre la narración omnisciente se introducen algunas afirmaciones en primera persona. Esta técnica sirve para que Bastida siga aumentando su competencia como narrador de la Historia de Castroforte del Baralla. Mientras se mantiene el estilo con que se narra, cambia la persona gramatical. Esto sugiere que el narrador sigue siendo el mismo pese a que cambie su posición espacial.

Según Loureiro, «En el tercer capítulo se produce el mismo cambio de persona narrativa. Este capítulo comienza siendo narrado por Bastida- contándose por lo tanto en primera persona-, pero a partir de las siete primeras páginas el narrador, aun manteniendo la primera persona, ya no es propiamente Bastida, sino J. B.» (1990: 79-80). En este capítulo, reside la clave para comprender el cambio de persona gramatical entre el primer y el segundo narrador. En la transmigración, Bastida se identifica con todos los J. B., que a su vez representan a Castroforte del Baralla. Gil González se refiere a Bastida como archinarrador porque en torno a sí mismo incorpora múltiples puntos de vista. Bastida es un individuo, pero, a medida que avanza la novela, se implica más y más en la Historia de Castroforte, hasta identificarse con sus héroes y, en definitiva, con todo Castroforte.

La saga/fuga puede ser leída como un juego de palabras. Todos los aspectos que conforman una novela son palabras. En un comienzo, hay una distancia entre Bastida como narrador y la Historia que cuenta. Pero, después se desdibujan las diferencias

entre ambos. Como narrador, Bastida es «un ser hecho de palabras [...] un personaje inventado, un ser de ficción, al igual que los otros, aquellos a los que él “cuenta”... » (Vargas Llosa, 1997: 52-53). Sabiendo esto, Torrente Ballester confunde al narrador con la narración. A lo largo de obra, José Bastida mantiene su identidad, pero se identifica con todo lo que tiene que ver con Castroforte. Esto es posible porque se construyen en paralelo la identidad de Bastida y la Historia de Castroforte. Al comienzo de la novela, Bastida es un individuo aparentemente sin ninguna virtud, motivo por el cual se autodenomina «desgraciado». Vive en una mísera fonda, sin el respeto de nadie y no es dueño de la palabra. Así, en lugar de hablar, se limita a escuchar lo que le dice Julia. Loureiro señala que se insiste en el desvalimiento del que parte Bastida como técnica para justificar las intromisiones fantásticas en la realidad de Castroforte del Baralla. Asimismo, permite contemplar cómo se desarrolla Bastida y cómo va ganando poder sobre la narración. En el primer capítulo, pasa de un estado de mudéz a ser el «novelista de la ciudad». En el segundo, se convierte en un narrador omnisciente. Y en el tercero, fusiona su identidad con la de todos los J. B., expande su conciencia al conjunto de la Historia de Castroforte del Baralla, ya sin limitaciones.

A lo largo del tercer capítulo, se suceden las Historias de los J. B. El narrador se mantiene en primera persona y cambia el J. B. que habla en cada momento sin que cambie el estilo de narrar. Cada uno de los J. B. tiene su propia historia, pero se sugiere de este modo que todos son el mismo personaje. Como se verá, esto se justifica porque todos cumplen la misma función dentro de Castroforte del Baralla.

En *La saga/fuga*, se hace hincapié en que todo lo que aparece en ella son palabras. Tanto la Historia de Castroforte como los habitantes de la ciudad son fruto de las palabras. Los J. B., que representan a todo Castroforte, se identifican al desempeñar indistintamente la narración en primera persona. Cambia el J. B. que habla en cada momento, pero se puede comprobar que hay una serie de elementos comunes entre los J. B. y también que los J. B. comparten una manera de narrar. La identificación aumenta todavía más cuando se encuentra el Vate Barrantes con José Bastida:

En este viaje de Bastida a través de los diversos J. B., todos ellos, en cuanto voces narrativas, se designan a sí mismos con la primera persona, excepto en un único caso, en el que hay dos J. B.: cuando Bastida llega a la personalidad del Vate, la primera persona, que hasta este momento designaba al Vate, pasa a Bastida hasta que éste decide continuar su emigración para cumplir con las dos últimas identificaciones pendientes (Bendaña, por cuya personalidad luego no transita, y Barallobre). Esta anormalidad narrativa se explica por varias razones. Al no poder reconocer el Vate como suyo el soneto que acaba de escribir, pues aparece escrito en una lengua extraña- la de Bastida-, la respuesta a su perplejidad le llega «con palabras, no sin antes haber experimentado la extraña sensación de que mi cerebro se dividía en dos mitades, y una era yo y, la otra, un ser desconocido» (Loureiro, 1990: 80).

No se trata solo de que el Vate y Bastida cumplan la misma función dentro de Castroforte del Baralla, sino que ambos realizan la misma acción: escriben un poema en esperanto. En el acto de escribir se muestra que sus dos vidas resultan ser la misma. Mientras que en el resto de momentos cada uno de los J. B. lleva a cabo acciones diferentes, en este caso, la acción corresponde a ambos J. B. En cierta manera, esta es la máxima expresión de que Bastida es verdaderamente dúplice o incluso se podría decir que múltiple. Dúplice porque en la cita se produce una identificación entre dos personajes. Pero, puesto que los J. B. son el mismo personaje, José Bastida los representa a todos. Los lazos que existen entre los J. B. son, en parte, fruto de la imaginación de José Bastida. En la transmigración de Bastida, los religiosos que son enemigos de Castroforte pretenden juzgar a las Lilailas, cada una de las cuales fue mujer de uno de los J. B. Como Bastida sabe que Lilaila Barallobre en realidad no tuvo amores con John Ballantyne toma la iniciativa:

Lo llamativo en esta escena reside en que Bastida tiene la capacidad de intervenir en la acción a través de su imaginación: la inminente confesión de Lilaila Barallobre va a hacer saber a todos- ¿a quién en realidad si no es más que un sueño?- que ella jamás tuvo amores con el Almirante y que por lo tanto éste no es antepasado del Vate, quedando así rota la cadena de la herencia que liga a los J. B. Recordemos que el acontecimiento que origina la intervención de Bastida en las peripecias de la novela es precisamente la amenaza de demolición de la estatua del Almirante: si se sabe que éste no ha jugado ningún papel en la genealogía de los J. B., «habría razones para retirar de su pedestal la estatua» (Loureiro, 1990: 81-82).

Para evitar que los religiosos rompan los lazos que ha construido entre los J. B., Bastida hace entrar en escena un tren «lleno de putas negras». La capacidad como narrador de Bastida llega a tal punto, en el tercer capítulo, que puede influir en la Historia de un modo abierto. «*La saga/fuga* no trata de la verdad de los J. B. sino de los modos en que la imaginación trabaja e impone su realidad» (Loureiro, 1990: 82). Hacia el final del tercer capítulo, pasa de narrar José Bastida a una tercera persona: «Hoy empiezan los Idus de Marzo». «La escritura del Destino, al igual que su voz, son borrosas y ambiguas. En el fondo, todo depende de cómo se interprete» (767). Señala Loureiro que el cambio responde a necesidades narrativas:

...la fusión última de todos los J. B.- resulta además conveniente que, en vísperas del día que el Destino ha señalado para la muerte de los J. B., la narración se haga heterodiegética, independiente de la voz de un personaje como Bastida... el Destino toma la palabra y con la desaparición del Cuerpo Santo y la levitación definitiva de Castroforte, la profecía se cumple y la leyenda se muestra verdadera. Verdad no con respecto a un posible referente sino con relación al discurso: verdad interna, con referencia sólo a las leyes de la narración, dictadas por la verosimilitud, ese simulacro de verdad, más real cuanto mejor se oculte su mentira (1990: 83).

Loureiro se pregunta si es posible que el narrador esté en el primer episodio en primera persona y en el segundo en tercera. Bastida al principio es un personaje más. Solo sabe aquello que descubre por sí mismo. Pero, en el segundo episodio, pasa a saber todo lo que sucede en Castroforte. Loureiro se refiere al narrador del primer episodio como personaje que narra y al del segundo lo denomina propiamente narrador, por comparación con la diferencia que hace Wolfgang Kayser respecto de *Moby Dick* entre: «...el personaje- un simple marinero- y el narrador que demuestra haber leído a Rabelais, Locke y Kant [...] “el narrador en primera persona no es en absoluto la prolongación lineal del personaje de la narración. Es mucho más que eso; su personaje, el héroe envejecido, no es más que la máscara sensible que esconde otra realidad”» (1990: 95).

Concluye Kayser que «el narrador (omnisciente) dispone de poderes reservados a Dios o a los dioses» (Loureiro, 1990: 95). Y añade Loureiro que: «Al personaje (narrador testigo) le exigimos cierta analogía con lo terrestre, el narrador es siempre más ubicuo, más libre, más sobrehumano». Todo esto es cierto y la comparación es válida, pero en *La saga/fuga* hay menor distancia entre el personaje que narra y el narrador. No solo Bastida tiene, a diferencia de Ismael, una gran cultura, sino que es un creador. Sigue un plan para crear la Historia de Castroforte y, como se ha visto, se va apropiando de ella.

Resulta complicado explicar los cambios de persona gramatical porque *La saga/fuga* juega con la ambigüedad. De modo que caben muchas lecturas. Una lectura posible es que, en este caso, el personaje que narra y el narrador son el mismo individuo. José Bastida construye la Historia de Castroforte unas veces como un personaje más y otras desde una posición de omnisciencia. La voz de Bastida se sitúa en distintos lugares, siempre es el narrador; los pasajes que se cuentan de manera omnisciente son impersonales, salvo en ciertos momentos que se cuentan de forma personal. Así por ejemplo, la novela comienza con Castroforte del Baralla conmocionado porque ha desaparecido el Santo Cuerpo. En el «Incipit», un personaje reprocha a don Acisclo, el religioso de más importancia en el presente narrativo, un consejo que ha dado a su mujer. Este sonríe, el narrador explica el significado de la sonrisa, el cual no ha comprendido el personaje: «Aquella sonrisa rápida, casi secreta, quiere significar que muera el cuento. Pero el señor Poncio desconoce las claves que permiten interpretar la sonrisa de don Acisclo, que siempre es la misma, pero con matices y significaciones múltiples. “No se fije en la mueca de los labios, sino en lo que sucede en las comisuras”» (85). El narrador que, hasta ese momento no ha expresado nada personal, se dirige directamente a uno de los personajes.

Esto es posible debido a que *La saga/fuga* es un juego literario. Bastida está compuesto de palabras. Al principio parece un simple narrador-personaje, pero después acoge las historias que cuentan otros personajes. Se apropia de sus palabras, para convertirse en un archinarrador. José Bastida es un erudito con pretensiones literarias.

Al principio, su conocimiento de Castroforte del Baralla es limitado, pero conforme habla con otros personajes va ampliando la información de que dispone y, también, va ganando poder dentro de la narración. Bastida aprende datos sobre la ciudad e incorpora las narraciones que hacen otros personajes. Se va convirtiendo en un hombre importante dentro de Castroforte. Incluso, descubre que ha sido escogido para representar a la ciudad a la misma altura que el resto de personas con las siglas J. B., los héroes de Castroforte.

La progresiva implicación de José Bastida dentro de la ciudad hace verosímil su transmigración por los cuerpos de los J. B. Y, como los J. B. representan a Castroforte del Baralla, se vuelve verosímil el narrador impersonal. José Bastida pasa de ser un hombre insignificante a estar tan integrado en Castroforte que él mismo acaba representando a esta ciudad y a todos sus habitantes y, por eso, puede actuar como narrador omnisciente, es la voz que concentra todas las voces.

1.2 El autor como ser hecho de palabras en *Yo no soy yo, evidentemente*

Un desconocido autor, Uxío Preto, escribe una carta en la que reivindica la autoría de tres obras muy dispares. No se sabe si esto es cierto y él es tan desconocido que unos investigadores se preguntan si existe, en cuyo caso tendría que ser capaz de desdoblarse en varias personalidades, o si ha sido inventado por una sociedad secreta y las novelas han sido escritas por diversos autores y firmadas bajo el nombre de Uxío Preto. Más tarde, se publica *Autobiografía póstuma de Uxío Preto*⁹ bajo el nombre de Uxío Preto, un libro en el que cada capítulo es una versión primitiva de las tres novelas que Uxío reivindica de su autoría. Ivonne Clark y Álvaro Mendoza, profesores de Literatura de una universidad americana, con la ayuda de Ana María Magdalena, una joven que se enamora de Álvaro, se embarcan en una investigación acerca Uxío Preto, como autor y como hombre.

Yo no soy yo está compuesta por un conjunto de ocho textos, que responden a dos clases de narradores: capítulos de *Autobiografía*, supuestamente escritos por Uxío Preto; y narraciones que hacen los investigadores.

| Texto | Narrador |
|---------------------------------------|--------------|
| La carta de Uxío Preto | Uxío Preto |
| El primer relato de Ivonne | Investigador |
| El capítulo Gamma (Relato) | Uxío Preto |
| De los papeles de Ana María Magdalena | Investigador |
| El capítulo Zeta (Carteo) | Uxío Preto |
| Segundo relato de Ivonne | Investigador |
| El capítulo Sigma (Inquisición) | Uxío Preto |
| Las noticias del chicano Mendoza | Investigador |

⁹ En adelante, se citará este texto como *Autobiografía*.

En la Carta de Uxío Preto, este reivindica las siguientes obras:

Aquilina y la Flauta de pan. Mr. Crompton denuncia que es un plagio, sin embargo, Carmen Becerra, profesora de la Universidad de Santiago de Compostela, defiende su originalidad (13).

La ciudad de los viernes inciertos. José V. Vázquez publica un artículo en el que defiende que el autor es cierto novelista hispanoamericano. Este no se pronuncia, por lo que se supuso que aceptaba la atribución. Sin embargo, más tarde, el profesor Richard Martin, de Cardiff, presenta pruebas que hacen que se desestime la hipótesis de Vázquez (13).

La historia que se busca en los reflejos. Dice Uxío Preto que se trata de la última novela cronológicamente. Este texto suscita la polémica entre M. Morris, de filiación y ubicación ignoradas, y el famoso doctor Harrisson, de Iowa (12-13)¹⁰.

Además, Uxío Preto sostiene que él ha escrito la denuncia de Mr. Crompton, el artículo de José V. Vázquez, la réplica de Richard Martin y la bibliografía polémica de M. Morris. Asimismo, puso a la venta un número limitado de volúmenes de las tres novelas para que los estudiosos las trabajasen. Pese a todo, las tres novelas han sido desplazadas por otras más recientes, por lo que Uxío Preto escribe su carta para invitar a los investigadores a que vuelvan a sus textos y descubran si realmente él existe.

¹⁰De ahora en adelante se mencionarán estos títulos del siguiente modo: *Aquilina y la Flauta de pan* como *Aquilina*; *La ciudad de los viernes inciertos* como *La ciudad*; y *La historia que se busca en los reflejos* como *La historia*.

El lector y el escritor dobles

En la comunicación literaria, tanto el escritor como el lector se desdoblan en dos personas, una que dispone de una naturaleza real y corpórea (explícita) y otra imaginaria y hecha de palabras (implícita). El escritor es aquel que escribe la obra, el autor real, mientras que el autor implícito es la persona que se proyecta en el texto. Según Torrente Ballester, el autor explícito recibe de su propia imaginación ciertas imágenes para crear ficciones y él trata de ponerlas en palabras, pero esta operación es compartida con otra persona. El autor explícito fantasea al autor implícito o narrador, cuya manera de sentir, pensar y, en caso de ser narrador-personaje, cuya manera de actuar dirigen la narración. Esto es, el autor explícito tiene una imaginación que lo insta a crear un mundo de palabras y, en algún momento del proceso, surge y cobra vida el autor implícito, desde cuya perspectiva se cuenta la historia. El autor implícito es la ficción que cuenta la historia, mientras que el autor explícito es la persona de carne y hueso que origina el texto.

Ocurre en muchas ocasiones que, cuando una persona imagina un personaje en quien delegar la narración, este se parece mucho a la persona. En *La saga/fuga*, José Bastida imagina interlocutores que son variaciones de él mismo en el modo de ser y en el nombre (Bastide, Bastideira, Bastidoff). Del mismo modo, se podrían establecer relaciones entre los narradores de obras metaficticias que aparecen en *Fragmentos*, *La Isla* y *Yo no soy yo* y la persona de Gonzalo Torrente Ballester. Todos ellos son intelectuales que escriben obras en las que reflexionan sobre la naturaleza de la creación literaria. Tanto es así que, a modo de guiño, Lombera y Asensi han publicado un cómic de *Fragmentos* en el que el narrador tiene el aspecto de Torrente Ballester. Pero, también podría ocurrir que el escritor implícito no tenga más parecido con el autor explícito del que tendría con cualquier otra persona.

Para más sencillez terminológica, a partir de este momento, se referirá al autor explícito como autor y al autor implícito como narrador, salvo en alguna aclaración

concreta. No se va a entrar a considerar hasta qué punto los narradores se parecen a Torrente Ballester, pero, sí interesa constatar la enigmática relación que existe entre autor y narrador. El segundo es fruto de la imaginación del primero y, por lo tanto, responde a algún aspecto del autor, pero el narrador es inventado, el autor transforma su experiencia para dar vida a la persona del narrador. Esto tiene interés porque *Yo no soy yo* indaga en la identidad del autor y en la relación que tiene con sus narradores.

La Literatura es un tipo de comunicación en el que ni para el emisor ni para el receptor tendría por qué ser determinante la identidad del otro, pero esta juega un papel en el acto comunicativo. El novelista no escribe para ser leído por una determinada persona, pero espera ser leído y sí que tiene en mente un perfil de lector; y el lector suele leer una novela por la historia que cuenta, pero esto le lleva a formarse una idea acerca de la persona que ha creado la obra. Se produce una relación personal entre ambos, pero de tipo imaginario. El escritor no se dirige a ninguna persona concreta (lector explícito), sino a un lector que él fantasea (lector implícito), del mismo modo que, aunque el lector puede llegar a creer que está leyendo las opiniones, los sentimientos y las acciones que el autor (autor explícito) enmascara en la ficción, en realidad, estos elementos pertenecen al narrador (autor implícito), a un personaje inventado.

El juego de identidades entre la persona que crea el texto y la persona que lo recibe es el núcleo de *Yo no soy yo*. En esta obra, tanto el autor supuesto, Uxío Preto, y sus narradores como sus lectores están hechos de palabras. Torrente Ballester juega a hacer explícita la naturaleza lingüística del proceso comunicativo literario. De Uxío Preto solo encuentran los investigadores los textos que él ha dejado escritos y las palabras de quienes dicen que lo conocieron. Los investigadores y los testigos a los que entrevistan son lectores de las obras de Uxío Preto dentro del texto, de modo que están hechos también de palabras. El texto de Torrente Ballester incorpora a los mismos receptores de las obras de Uxío Preto. *Yo no soy yo* muestra el hecho literario en su conjunto: los esbozos de los textos en lo que el autor ensaya sus obras, en la

Autobiografía; se refiere a las novelas terminadas; y la recepción por parte del público y de la crítica.

El texto no es más que un conjunto de palabras, pero se refiere a realidades externas a él mismo. Dentro de la obra, Uxío Preto o quien inventó a Uxío, los críticos, las personas que conocieron a Uxío y los investigadores son reales. Sin embargo, *Yo no soy yo* los incorpora como hechos de palabras. Solo existen como texto. Esto insta al lector de *Yo no soy yo* a reflexionar sobre la relación entre las personas ficticias que participan en la obra (Uxío como narrador y los investigadores como lectores implícitos) y las personas reales que también participan (Uxío como posible autor y los investigadores como supuestos lectores explícitos, reales dentro de la ficción).

En el ámbito literario, todo lo que quiere expresar un texto está dentro de él mismo. De modo que interesaría el estudio del narrador, como persona ficticia que cuenta una historia, pero podría no interesar el autor, que es un mero intermediario para la ficción. Sin embargo, la obra literaria es un producto humano y se pueden encontrar ciertas marcas como motivos recurrentes, disposición del texto y estilo lingüístico que identifican a un autor. La biografía del autor y el estilo que imprime a sus obras pueden ser relevantes para su comprensión. En *Yo no soy yo* se plantean tres incógnitas en torno a la cuestión del autor.

La primera incógnita es objetiva: los investigadores quieren saber si tres obras pertenecen al mismo autor, para estudiarlas de forma comparada.

La segunda incógnita es subjetiva: los investigadores, al menos Ivonne, quieren saber quién fue el autor Uxío Preto. Esta incógnita añade a la anterior un aspecto más personalista, muy común en el ámbito literario: la curiosidad por la identidad del autor. Los investigadores quieren descubrir a Uxío Preto. Lo interesante metaliterariamente es que Uxío Preto no aparece como persona real, los investigadores no lo entrevistan; sino

que recogen testimonios: los escritos que supuestamente ha escrito y las palabras de quienes lo conocieron. El autor se manifiesta solo como palabras, se convierte en un personaje.

La tercera incógnita es existencial: el texto interroga acerca de la identidad de una persona. En un sentido amplio, *Yo no soy yo* explora la identidad del individuo, su necesidad de crear ficciones, y la perduración de la memoria del individuo en el tiempo. El ser humano construye su identidad con palabras, con la historia que cuenta acerca de los hechos que vive y con las historias que inventa sobre sí mismo. Todos los seres humanos incorporamos un componente de invención, contamos de una cierta manera nuestras vidas. En las novelas lúdicas, esto se acentúa, tanto los narradores como el resto de personajes experimentan con su identidad y cuestionan las reglas que rigen el mundo en que viven, crean ficciones dentro de la ficción. El juego otorga a los personajes una gran capacidad creativa. Del mismo modo que Alonso Quijano inventa a don Quijote (Torrente Ballester, 1975: 30), los personajes de Torrente inventan sus propias identidades y la Historia del mundo en que viven. Por último, las palabras son una parte esencial de la identidad del hombre en la posterioridad. De igual forma que Uxío Preto desaparece, el ser humano está destinado a la muerte y lo que le pueden sobrevivir son las palabras: lo que escribió y las palabras con las que le recuerdan los que le conocieron.

Primera incógnita

Uxío Preto reivindica la autoría de tres textos muy dispares: *Aquilina* es un drama sobre una mujer, cuyo marido es asesinado, la cual decide encerrarse en su casa e instruir a sus gatos para que representen obras teatrales (88 ss.). En *La ciudad*, Pedro Teotonio tiene un desengaño amoroso que lo lleva hasta Alcázar de la Ribera, un supuesto pueblo andaluz donde la Historia está detenida (183 ss.) en torno al catorce de marzo de mil novecientos diez (227), fecha en que, en la ficción, Rubén Darío engendró a una hija que, después, le rindió culto. Cada veinte años es preciso que la sacerdotisa

engendre una nueva hija con un poeta para que su hija continúe con la adoración, haciendo creer al pueblo que se trata de la misma sacerdotisa. El día del engendramiento vuelve a ser catorce de marzo de mil novecientos diez. *La ciudad* es una historia con un tratamiento fantástico del tiempo. Por último, *La historia* cuenta el romance entre Froilán, un profesor de arte, y Leticia, una de sus estudiantes. Viajan juntos a Venecia, con el fin de que Leticia aprecie con mayor sensibilidad el arte y para que Froilán escriba una novela que transcurre en Venecia. Todo es hermoso hasta que Melitón se manifiesta a través de Froilán (278 ss.). Melitón es un personaje u otra personalidad que tiene Froilán, que hace sufrir terriblemente. Los amantes luchan por sobrevivir a las apariciones Melitón, hasta que un día Froilán desaparece. *La historia* es una historia de amor combinada con una invasión fantástica de la fantasía en el mundo de los personajes.

En resumen, Uxío Preto reivindica como propias una historia sobre la locura de una viuda, una historia de un pueblo que vive un tiempo circular y una historia de un amor frustrado porque el varón es poseído por un personaje, respectivamente. Uxío dice en su carta que «Sería mucho más tolerable que, permaneciendo como anónimas, se llegase a la conclusión, escrupulosa entre las lógicas posibles, de que nadie las ha escrito; que se consideren como surgidas, espontáneas ellas, de cualquiera de esas entidades colectivas o quizás abstractas» (11-12). Uxío Preto afirma esto porque considera que la sociedad rechaza la singularidad de un individuo que sea capaz de escribir obras como las suyas. Los temas son diversos, pero esto no es lo que impide que resulte verosímil que corresponder al mismo autor; en cambio, la diferencia de estilo entre las tres obras hace que Mr. Sharp, jefe de departamento de una universidad americana, sospeche que los textos son de autores diferentes. Según Sharp, el empleo que se hace de la sintaxis, el modo con que se manejan las palabras, es particular en cada sujeto (24). *Yo no soy yo* identifica la personalidad del autor con su sintaxis. De manera que, para que un autor pudiese emplear diversos estilos, él mismo tendría que adoptar personalidades diferentes. Esto lleva a la siguiente incógnita: ¿cómo es la identidad del autor? Tal como se cuenta en *La saga/fuga*, al ser humano le gusta soñarse otros, probar en su imaginación con distintas formas de ser. Esto resulta muy fácil en la infancia, en la que, por ejemplo, Ivonne pudo ser en sus juegos «Caperucita, la

Cenicienta y la Bella Durmiente del Bosque» (32). En la edad adulta, parece menos común, pero también ocurre. En *Yo no soy yo*, aparecen numerosos personajes cuya fantasía les lleva a desdoblarse en otros o a tener una personalidad múltiple. Como se va a ver, Torrente Ballester reflexiona sobre la personalidad en dos sentidos: un sentido estricto, limitado a los autores, que imaginan personajes; y un sentido amplio, por el que el ser humano tiene tendencia a soñarse otros.

Segunda incógnita

En la carta, Uxío Preto reivindica la autoría de tres obras muy dispares. Pero, la gran pregunta no está tanto en las obras, como en definir quién es Uxío Preto. Este dice ser el autor de unos textos y, al mismo tiempo, aparece como personaje. En los capítulos de la *Autobiografía*, Uxío Preto se relaciona con los narradores de las obras. *Aquilina* surge a raíz de las conversaciones que tiene Uxío con Néstor Pereyra, un personaje que nace en su interior; *La ciudad* tiene la forma de carteo entre Uxío y Pedro Teotonio, quien le cuenta los sucesos que vive en Alcázar de la Ribera; y Uxío interroga a Leticia por los detalles de *La historia*. El texto juega a confundir la figura del autor, persona real fuera del texto; con la de un narrador, ser ficticio que, en el caso de *Yo no soy yo*, delega los relatos en otros narradores (Néstor Pereyra, Pedro Teotonio y Leticia, respectivamente). En este juego, se pretende que Uxío sea verdadero autor, hombre de carne hueso que vivió la posguerra española, y se oculta su naturaleza de narrador. Como pone el relato en boca de otros personajes, parece que son estos sus artífices cuando, como se verá, él es narrador (en la *Autobiografía*) de todos los textos.

Las obras de Torrente Ballester juegan a confundir los aspectos supuestamente reales con los fantaseados. *Yo no soy yo* es la obra que lleva más lejos la reflexión de la relación entre autor y narrador. Las obras de la trilogía fantástica también indagan esta conexión, pero no se llegan a la paradoja que propone *Yo no soy yo*. En *La saga/fuga*, el narrador es, en principio, intradieгético, sus palabras se dirigen a otros personajes que conviven con él. Sin embargo, el título del Capítulo I, «Manuscrito o quizás monólogo

de J(osé) B(astida)», hace pensar que, en realidad, no se dirige a sus vecinos, sino a un lector externo al texto. En algunos momentos, el texto es contado por un narrador extradiegético, que conoce todo lo que ocurre en Castroforte del Baralla. El nombre de «manuscrito» hace pensar en José Bastida como autor de este capítulo. Tal como señala Gila, José Bastida sería autor ficticio o implícito de este fragmento o, lo que es lo mismo, el autor delega en él la narración de esta parte del texto. En este caso, está claro que el autor es Torrente Ballester y, tal como él mismo ha dicho, escribe el texto desde la mentalidad de Bastida, le transfiere a este personaje la calidad de narrador.

Por otra parte, tanto *Fragmentos* como *La Isla*, tienen al frente un personaje supuestamente real que cuenta una historia de su invención, en la que se introduce como personaje. También tiene una doble naturaleza: extradiegética, se dirige a un lector, cada narrador escribe para su amada; e intradiegética, el narrador interactúa con el resto de personajes. En la trilogía fantástica, el juego está entre lo real y lo inventado se aclara. En *La saga/fuga*, tanto el narrador como los hechos que cuenta son inventados, se muestra que no son más que palabras. En *Fragmentos* y *La Isla*, los narradores aparecen como reales y todo lo que cuentan es ficticio, incluso las experiencias que ellos como personajes tienen dentro de la ficción.

En cambio, *Yo no soy yo* juega con algo aparentemente imposible. Uxío Preto pretende la realidad de lo ficticio. Se presenta al lector como narrador omnisciente (extradiegético) y se relaciona con sus personajes (intradiegético), pero, además, pretende que lo que cuenta sucede de verdad. De Uxío Preto solo quedan palabras, en las que queda consignada la afirmación de que responden a un autor que verdaderamente vivió en el siglo XX y cuyos narradores también vivieron en Madrid (Néstor Pereyra), en un supuesto pueblo andaluz (Pedro Teotonio) y en Venecia (Leticia). Esto es paradójico porque no hay evidencia de que Uxío Preto existiese y, como se verá, los narradores son personajes fruto de la imaginación de Uxío Preto.

Para Uxío Preto, sea supuesto autor de sus textos o narrador inventado por uno o más autores también supuestos, tanto lo que verdaderamente existe como lo que produce la imaginación son igualmente reales, ambos son relevantes para la existencia humana. Así, declara su admiración «por lo real tanto como por lo que no lo es» (9). Uxío Preto tiene una mente imaginativa, en la que tanto los hechos como las invenciones son significativos para su vida. En cambio, los investigadores de la universidad expresan ciertos reparos contra la imaginación y buscan los hechos. La falta de evidencias sobre la vida de Uxío sumados a los diferentes estilos con que están escritas las obras, que supuestamente son de Uxío, hacen que el profesor Sharp le diga a Ivonne: «Si yo tuviera tiempo, lo gastaría en demostrar la inexistencia de Uxío Preto» (24). Desde un punto de vista racional, parece imposible que Uxío sea autor de las tres obras.

Los textos literarios son fruto del trabajo de uno o varios autores. Los investigadores se preguntan lo siguiente: «Hay, efectivamente, alguien detrás; pero, ¿un solo hombre, varios, una sociedad anónima?» (30-31). Si bien unas veces, el señor Sharp defiende que se trata de varios autores; otras se plantea si pudieran corresponder a «un solo hombre que fuese, sin embargo, cuatro o cinco [...] un hombre que fuera, a la vez o sucesivamente [...] tres o cuatro hombres distintos» (31). A Sharp y al resto de los investigadores les gustaría que así fuera y el texto transmite la fascinante idea de un autor que alcanza la capacidad de desdoblarse. Este hipotético hombre habría conseguido lo que persiguen lectores y escritores, vivir múltiples vidas. Significaría el triunfo de la imaginación en la escritura (una capacidad desbordante de crear mundos) y en la vida de un individuo (capaz de vivir numerosas vidas), que a su vez hace vivir vidas a sus lectores.

En la narrativa, el autor se desdobra en sus personajes. Estos surgen en la imaginación del escritor y van cobrando una vida cada vez más real en esa imaginación. En *Yo no soy yo*, este proceso aparece con tal fuerza y viveza que el mismo autor se siente invadido por su creación. Por ejemplo, a Uxío Preto le ocurre lo siguiente con respecto a Néstor Pereyra: «Entonces apareció en mi interior Pereira (o Pereyra) [...]

Mis relaciones con este personaje habían adelantado bastante, y acaso mejorado: el proceso completo de su instalación en mí aconteció a tu lado» (80). Se produce una doble transgresión de la separación entre lo que realmente sucede y lo imaginado. Por un lado, Uxío Preto aparece al mismo nivel que su personaje, se muestra tan ficticio como este; y, por otro, Néstor gana tal presencia que tiene su propia personalidad, forma de vestir e incluso puede salir fuera de Uxío y mostrarse a él con un aspecto propio. El poder de Néstor sobre Uxío llega a tal punto que, en cierto momento, controla el cuerpo de Uxío y besa por su propia iniciativa a la mujer que Uxío ama, María Elena (88-89). Néstor puede ocupar la mente y el cuerpo de su creador, pero necesita de este para expresarse y escribir la novela que quiere. De manera que Uxío y Néstor se ponen al mismo nivel, como entes entre lo real y lo imaginado, y se influyen mutuamente. Néstor Pereyra, que es muy elegante, aconseja a Uxío cómo vestir (81) y Uxío, que tiene más experiencia de escritura, se anticipa a las pretensiones literarias de Pereira (82).

Para alcanzar sus deseos, el autor tiene que adoptar varias personalidades: «para ser todo aquello a que oscura y sobre todo confusamente aspiraba, tenía que escindirme: no roto, sino desdoblado o multiplicado, como en un juego de espejos; y no porque el ejercicio sucesivo de la lírica, la dramática y la épica exija por necesidad tres poetas distintos, sino porque la lírica, la dramática y épica que proyectaba *no correspondían, no podían corresponder, a la actividad unitaria del mismo hombre*» (82-83). En la *Autobiografía*, Uxío se desdobra en los narradores. A continuación, se estudiará el proceso de desdoblamiento que experimenta Uxío y la relación que mantiene con los narradores.

En el capítulo gamma, Néstor le propone a Uxío escribir una ficción juntando sus imaginaciones: Uxío Preto aporta el escenario que ha imaginado para un texto llamado *La curva del Zésar* y Néstor el argumento de una mujer a quien asesinan su marido en la Guerra Civil. Lo que ha imaginado el autor (Uxío) se concreta con la forma de enfocarlo del narrador (Néstor) para dar lugar a un texto. Así se lo explica Néstor a su creador: «Lo que yo me propongo es realizar mediante palabras narrativas y descriptivas la fusión de esas dos realidades, creando así una tercera, inverosímil de

tejas abajo, pero que la palabra hará tan real como las otras» (97). Autor y narrador emplean la palabra para convertir sus ficciones en algo real, en la realidad que entraña una novela. Entre los dos van escribiendo *Aquilina*.

Los elementos que el autor delega en el narrador permiten que la historia transcurra por el mundo imaginario del narrador, que no se someta a los rigores de la razón más estricta. Así, cuando Uxío manifiesta que le parece poco creíble que una mujer enseñe a unos gatos a representar obras de teatro, Néstor le replica: «Estas encadenado a eso que llaman la realidad o, si te parece mejor, a lo estúpidamente verosímil. Sin embargo, este momento que estamos viviendo, enteramente real, no lo es» (98). Autor y narrador deben seguir lo que les dicte la imaginación porque la verosimilitud de una historia no reside en su argumento, sino en el modo con que se empleen las palabras. Néstor dice lo siguiente: «lo que yo te propongo es una gran fantasía inverosímil, aunque lógica hasta el estornudo. No olvides que la lógica va de lo real a lo inverosímil y de lo irreal a la realidad» (99). Dentro de la ficción, lo inverosímil, lo difícil de creer, puede resultar lógico, siempre y cuando exprese algo acerca de la condición humana. Las representaciones que dirige la viuda representan sus deseos amorosos truncados. Los gatos pueden poner en escena los grandes dramas de amor y muerte, como el que vive la viuda. Sus representaciones constituyen una metáfora, que «es una de las grandes realidades de las infinitas que componen la Realidad» (99).

Más tarde, Néstor ocupa el cuerpo de Uxío por un periodo de tiempo, en el que se presenta en sociedad como Néstor Pereyra y se enamora de Rula. Cuando esta sabe que Néstor escribe una novela, le dice que no quiere estorbar su tarea, por lo que, antes de cada cita, él debe haber avanzado algunas páginas de la novela. Esto mismo ocurre entre el narrador y Lénutchka en *Fragmentos*. El texto juega a que Néstor gana cada vez más realidad, parece más real que el mismo Uxío, al cual dicta lo que este debe escribir (110-111). Al mismo tiempo, la personalidad de Néstor sigue desarrollándose, el amor prohibido y pasional entre Néstor y Rula se parece a otro amor literario, el de Tristán e Isolda (115). No obstante, cuando la relación entre Néstor y Rula no sale bien,

él desaparece. Uxío recupera el control de su cuerpo y se pregunta si Néstor tiene una «entidad propia y personalidad independiente» (127). El juego está en que Néstor es «como si» fuera real, pero no acaba de serlo completamente. Sin embargo, habita en el autor. Una vez se recupera de su desengaño, Néstor regresa con imágenes que necesita pasar a palabras:

«La veo (la novela) como un panorama inmenso desde una cima, un panorama repleto de gatos singulares. Sólo nos falta ponerlo en palabras».

«¿Palabras tuyas?».

«¡Palabras nuestras, leñe! Esas que tú sacas de tu precioso almacén y que concuerdan tan exactamente con mis imágenes» (131).

Uxío toma la imaginación que le suministra su narrador para convertirla en un texto y, una vez terminado, Néstor Pereyra se desvanece y solo permanece como el conjunto de palabras que lo conforman. Este juego ha concluido.

En el Capítulo Zeta, Uxío Preto conoce por carta a Pedro Teotonio, quien le manda fotos suyas, con la rareza de que, en cada una de ellas, tiene un aspecto diferente. Uxío duda si, del mismo modo que piensa Mr. Sharp de Uxío, Pedro Teotonio será un falsario, un personaje inventado por alguien desconocido. No obstante, Uxío cree que no, los cambios de fisonomía forman parte de la naturaleza de Pedro (183). Igual que Uxío se desdobra en diferentes personajes, Pedro se transforma en diferentes hombres en cada uno de los romances que tiene, pero es un solo individuo. Uxío señala que tanto él como Pedro son seres hechos de palabras: «Pedro Teotonio fue una de las personas más imbuidas de literatura con que tropecé en mi vida: como que no he llegado a saber si él mismo fue algo más que eso. Como yo poco más soy que meras palabras, como nadie es mucho más, y cómo ésa es una de las maneras más escogidas de andar por esta realidad que nos fue dada» (185). Uxío reconoce que lo que le caracteriza es tan ficcional como lo que constituye a Pedro.

Cuando Pedro Teotonio se traslada a Alcázar de la Ribera, se le despierta la imaginación. A través de las cartas que manda a Uxío, Pedro Teotonio se convierte en narrador del capítulo de la *Autobiografía* que sirve de base para *La ciudad de los viernes inciertos*. En este caso, el texto juega a mostrarlo en el mismo proceso creativo que tendría un autor: «De repente, ha desaparecido el sentimiento (sé que retornará) de hallarme solo, abandonado, y su vacío se me está llenando de imágenes imprevisibles, y en realidad inexplicables, puesto que no son recuerdos, si no algo así como si, de repente, se me fuera a ocurrir una novela» (189). Pedro Teotonio no se limita a contar, sino que señala cómo las imágenes aparecen en su conciencia y se siente urgido a ir las transformando en un texto. No obstante, dentro del texto, no sería el autor o, al menos, no el único autor, porque, cuando Uxío responde sus cartas, da indicaciones a Pedro de cómo seguir la narración: «¿Piensas que el palacio de la Marquesa se puede dejar así, con una sola y mera descripción? Tienes que penetrar en él» (192).

Pedro y Uxío discuten cómo debieran ser los lugares de Alcázar de la Ribera y cómo son los personajes que los habitan. Por este procedimiento, la historia va cobrando vida propia. Así, Pedro le escribe a Uxío: «Cerré también los ojos, y recordé los consejos de tu carta. Mi ciudad imaginaria, y sin embargo vivida, Alcázar de la Ribera, ya real para los dos, se me presentó en una sola visión ancha, completa, como una fotografía ampliada» (193-194). El mundo de Alcázar de la Ribera se va construyendo paulatinamente en el Capítulo Zeta. *La ciudad* cuenta de manera directa lo mismo que este capítulo hace de forma titubeante. Según Ivonne: «El “Capítulo Zeta” es en realidad un esbozo titubeante. Lo mismo hubiera podido resultar de él la novela del Guardia Municipal y su incesto, que la de la marquesa misteriosa o la de las monjas que cuidan al obispo» (259). El capítulo muestra un planteamiento que adquiere una forma en *La ciudad* de las muchas posibles que hubiera podido tener.

Por último, el Capítulo Sigma plantea el argumento de *La historia*. El capítulo es un diálogo en el que Uxío interroga a Leticia por los hechos acontecidos entre ella y

Froilán Fiz en Venecia. Froilán Fiz es un hombre sensible y bueno que, en ocasiones, es poseído por uno de sus personajes, Melitón Losada, que es un bárbaro que hace sufrir a Froilán. Este tiene una vida doble, entre el bien el mal, como Jekyll y Mr. Hyde, y está convencido de que sufre un trastorno de personalidad doble. Escribe una historia sobre un doble asesinato como si, en lugar de inventarla, la presenciara (271-272). Este procedimiento es muy parecido al que sigue el narrador de *La Isla*: la verosimilitud del texto que escriben el narrador de *La Isla* y del texto de Froilán residen en su supuesto carácter histórico. De hecho, Froilán se documenta y descubre (o inventa que descubre) que la asesina fue Julieta Cornaro, de la cual se propone escribir una novela (275). Froilán trata de liberarse de su obsesión con Melitón Losada escribiendo una novela con dos personajes que sufren el mismo problema que él. Tanto Julieta como su hermana, Betina, tienen personalidad doble. Julieta tiene una personalidad caritativa y otra intrigante y asesina, Betina es «casta y lasciva, religiosa e impía» (276). En el Capítulo Sigma, se muestra cómo Froilán va creando una historia en la que las dos hermanas son representaciones de su conflicto vital. En este caso, aparece Froilán como supuesto autor de *La historia* y Leticia, la amada que lo acompaña a Venecia, narra a Uxío el proceso por el cual Froilán escribe el texto.

El desdoblamiento que experimenta el creador de ficciones va hasta sus límites en el relato de Froilán Fiz. Mientras que Néstor Pereyra llegaba a controlar el cuerpo de Uxío Preto, pero se limitaba a realizar aquellos aspectos que este no ha podido, como vestir con elegancia y moverse por el mundo de sociedad con distinción; Melitón controla a Froilán para destruir todos los buenos valores que este tiene. La multiplicidad de voes del creador se expresa no en un personaje parecido a la persona origen, sino en uno todo que es todo lo contrario. El fenómeno creativo irrumpe con tal fuerza que trastorna al autor. El desdoblamiento literario se convierte en un trastorno de personalidad. El texto juega a que el trastorno manifiesta que ser creador y ser creado se ponen verdaderamente al mismo nivel: «La verdadera doble personalidad se caracteriza porque el otro tiene un nombre y una figura, una verdadera independencia» (277). Parece que Froilán y Melitón tienen sus respectivas personalidades y que se disputan un cuerpo para ser reales. Asimismo, Melitón le disputa la autoría a Froilán: «Todo lo que aquí cuentas es de mi pura invención. Te lo dicto desde las sombras donde me escondo

cuando no me oyes ni me ves. Te lo dicto con la voz del silencio, con la que oye el alma» (280). Melitón es un narrador que, además de controlar el cuerpo de Froilán, también pretende ser el único artífice de *La historia*.

En las obras de Torrente Ballester, la multiplicación de los narradores es constante. Otro personaje que, igual que le ocurre a Bastida en *La saga/fuga*, empieza como interlocutor y que gana el carácter de narrador es Leticia, que cuenta el proceso por el que Froilán narra su historia y los problemas que tienen con Melitón. En un primer momento, Leticia es seducida por la palabra de Froilán; después, parece que Leticia se limita a dar testimonio de los hechos; sin embargo, Uxío la acusa de que inventa lo que cuenta. Ella relata que se le presentó Nicole, una escritora que quiso que leyese un libro suyo. Ante esta nueva información, Uxío protesta de la siguiente manera: «Ahora te sacas a Nicole de la manga como un escritor malo a quien se le agota la materia y recurre a otra y la añade como remiendo» (281). Uxío señala que la historia de Melitón puede haberle ocurrido a Froilán, puede haber sentido que verdaderamente se relaciona con un otro que le surge de su interior, pero, en su caso, se trata de una ficción: «Todo ese lío de Melitón probablemente es verdadero, pero no real» (288). En último término, Melitón no existe como ser de carne y hueso, no tiene una verdadera naturaleza fuera de la imaginación de Froilán (o de Uxío).

Uxío actúa como lector crítico de lo que le cuenta Leticia. Recibe de ella un relato en forma oral y lo valora. Después de que Nicole se presente ante Leticia, no vuelve a llevar a cabo ninguna otra acción relevante, por lo que Uxío critica la narración: «De todo lo que acabas de contarme, deduzco que Nicole no influyó para nada en el desenlace de la historia. Es un personaje inútil» (293). Al final del Capítulo Sigma, Uxío hace evidente su control sobre la narración de Leticia. Durante el interrogatorio al que la somete, dirige con sus preguntas la historia que ella cuenta, del mismo modo que antes dirige la narración que hace Pedro Teotonio con las indicaciones que da en las cartas. Froilán acaba desapareciendo de la vida de Leticia, pero ella le está agradecida porque él moldeó su personalidad, a lo que replica Uxío: «Como se hace un personaje literario» (294). Leticia es producto en primer término de Uxío, quien

controla la escena en que tiene lugar el capítulo, y, en segundo lugar, es producto de la ficción en que la envolvió Froilán Fiz, que es un personaje creado por Uxío.

Los textos de las novelas se suelen escribir de modo que ciertos personajes y hechos parezcan reales, se simula que tienen lugar de verdad. *Yo no soy yo* empieza de este modo. Se supone que Uxío Preto, Leticia, Froilán Fiz y Nicole son personajes reales. En cambio, el texto de Torrente Ballester después introduce la duda sobre la existencia de los personajes más allá de la misma ficción. Lo único innegable es que son personajes de una ficción, el resto es discutible.

Tercera incógnita

Una de las opciones a la hora de escribir una novela reside en situar al narrador dentro del texto como un personaje más: «he has made of himself a dramatized character to whom we react as we react to other characters» (Booth: 212). Como se ha visto, en *Yo no soy yo* se sitúan dentro numerosos narradores. Por ahora, solo se están teniendo en cuenta los que surgen directamente de los textos de Uxío Preto¹¹. Se pueden organizar en tres niveles: en un primer nivel, está Uxío Preto, que pretende ser autor; del cual, en un segundo momento, surgen Néstor Pereyra, Pedro Teotonio y Froilán Fiz, los cuales también hacen de autores; y, en tercer lugar, Leticia narra la historia de Froilán Fiz.

Se podría pensar que *Yo no soy yo* es simplemente un juego de apariencias, una historia que simula personajes que crean ficciones, sin que entrañe ningún mensaje sobre el ser humano. *Yo no soy yo* gira en torno a unas novelas que no aparecen como tal, sino solo los capítulos en los que se da cuenta del proceso de escritura de las mismas. Cómo fue la vida de Uxío Preto importa poco. Tan pronto se le presenta

¹¹ Los investigadores y los testigos a los que entrevistan también cumplen funciones narrativas. Estos serán estudiados más adelante.

caracterizado de un modo, de otro o se mantiene como un enigma. Por otra parte, el asunto que tratan las historias que cuentan los narradores es poco importante. Se dice bien poco de cómo son los espectáculos de gatos que acaba realizando Aquilina, en el pueblo de Alcázar de la Ribera apenas si hay hechos reseñables y la historia de Julieta y Betina solo queda esbozada. Ni la vida de Uxío Preto, ni el argumento de las novelas es importante, lo que es relevante es el proceso por el cual los personajes crean las supuestas ficciones.

Se trata en varias obras torrentinas la necesidad que tenemos los seres humanos de desdoblarnos en otros. El juego en general, la lectura y la escritura nos permiten hacer como que somos otros. Algunas personas tienen la vocación de dar salida a esta necesidad creando ficciones. Torrente Ballester lo expresa del siguiente modo: «La literatura se aposentó en mis entrañas como un virus contra el que no caben defensas ni se ha inventado aún la vacuna. Me poseyó y me posee con esa entereza de algunos amores y de algunas mujeres ¿Qué voy a hacerle? Es mi felicidad y mi dolor...» (Torrente, 1981). Torrente Ballester se ve invadido por su imaginación y los personajes que surgen en ella de un modo análogo a lo que ocurre en *Yo no soy yo*. Escribir es un modo de estar en el mundo, el autor lo necesita para desarrollarse como ser humano. En un cierto momento de su vida, Torrente Ballester se da cuenta de lo siguiente: «...lo que yo tenía que hacer [...] para realizarme, era escribir; tenía que escribir, tenía que inventar y escribir» (Castaño: 79).

El narrador tiene una historia que contar, para lo cual ha de crear personajes, que pueden también llevar a cabo funciones narrativas, y un mundo en el que se despliegue la acción (Torrente Ballester, 1975: 30). De la misma manera que Alonso Quijano inventa a Quijote y le presta sus experiencias para vivir la fantasía de ser caballero andante (Torrente Ballester, 1975: 31), Uxío Preto inventa una serie de narradores con los que interacciona para poder dar cuenta del proceso de escritura. Esta creación de personajes incide en la identidad del yo como ser que fantasea: «Todas las novelas de todos los tiempos se orientan hacia el enigma del yo. En cuanto se crea un ser imaginario, un personaje, se enfrenta uno automáticamente a la pregunta siguiente: ¿qué

es el yo?» (Kundera: 36). Los narradores que crea Uxío tienen personalidades diferenciadas, pero el aspecto clave en ellos es común: el fantaseo de historias y la necesidad de escribirlas.

Se pueden establecer paralelos entre el desdoblamiento que experimenta Uxío en otros personajes y el proceso que ocurre en el autor real. El autor parte de algo propio (sentimientos, percepciones, experiencias, hechos autobiográficos, lecturas que le han influido...), que transforma de acuerdo a su imaginación: «No se escriben novelas para contar la vida sino para transformarla, añadiéndole algo» (Vargas Llosa, 2002: 17). El autor enriquece su vida escribiendo ficciones de aspectos que a él le inquietan, que forman parte de él, y, al mismo tiempo, lo hace metiéndose en la piel de personas que no son él, sus personajes. Las narraciones establecen puentes entre la naturaleza de la persona que las crea y lo que imagina. Torrente Ballester se desdobra en Uxío Preto, el cual se desdobra en otras personas ficcionales. Se produce una tensión entre la persona creadora y los personajes que surgen de su imaginación: «Lo peor de esos años de congojas e indecisiones, mañana Shakespeare, pasado Napoleón, en su intolerable oscuridad, pero la claridad de estos otros, seguros de sí mismo, es igualmente intolerable» (61). Por una parte, Uxío experimenta una inquietud incómoda con los personajes que amenazan suplantar su persona, pero, por otra parte, ser siempre la misma persona es tedioso.

Señala Víctor Andrés Ferreti que, a la aparente oposición entre real y ficticio en *Yo no soy yo*, subyace la relación antropológica entre lo realizado y lo aparentemente real (394). Dentro de la ficción, hay una serie de hechos que tienen lugar y otros que los personajes creen reales, lo sean o no. En un sentido antropológico, el lector experimenta ambos elementos: para el ser humano son reales tanto los hechos realizados como los que cree posibles y los imagina. En el caso de los escritores es especialmente notable el deseo de ser otro y la imaginación de mundos, pero la tendencia al fantaseo es propia de todo ser humano. Ferreti recoge diversos testimonios de autores en los que «la oscilación dinámica entre binarismos estáticos (yo-otro/ real-fingido) prepara el campo para lo que se podría llamar *autoconfianza* de lo ficcional» (Ferreti: 395). Una parte de

la identidad de las personas se juega en esta frontera en la que lo real (ocurrido) es tan verdadero como lo fingido (aparentemente real para quien lo imagina). En este sentido, se puede establecer una máxima propia a la vivencia que tiene el ser humano: «ficcionalizamos, luego existimos» (Ferreti: 395).

La verdad de una ficción no depende de si los hechos han sucedido, «Porque no es la anécdota lo que en esencia decide la verdad o la mentira de una ficción. Sino que ella sea escrita, no vivida, que esté hecha de palabras y no de experiencias concretas. Al traducirse en palabras, los hechos sufren una profunda modificación» (Vargas Llosa, 2002: 18). Cualquier hecho puesto en palabras, incluso si es autobiográfico, es, en cierta medida, una ficción conforme a la imaginación del emisor. Cuando este compone un texto, debe escoger entre innumerables signos y combinaciones de los mismos: «Al elegir unos y descartar otros, el novelista privilegia una y asesina otras mil posibilidades o versiones de aquello que describe: esto, entonces, muda de naturaleza, lo que describe se convierte en lo descrito» (Vargas Llosa, 2002: 18). En cualquier caso, lo que cuenta una persona sobre su biografía y la ficción que inventa son vitalmente reales para él. En el primer caso, porque así lo ha experimentado; y, en el segundo, porque de este modo se lo dicta su imaginación.

En su *Autobiografía*, Uxío Preto explica cómo su personalidad ha sido múltiple desde que era un niño: «aquella súbita invasión de mi memoria por todas las personalidad que había querido para mí, desde Espartero a Sarasate, desde el capitán Nemo a Alfredo de Musset» (59). En los pasajes de la *Autobiografía* relata cómo esos personajes que han vivido en su interior, en un cierto momento le invaden para que escriba sus historias. Uxío señala que esta multiplicidad la tienen todas las personas, pero que muchos la desatienden, mientras que el escritor siente la necesidad de expresarla en personajes (60). Esta multiplicidad le genera una inquietud que le lleva a luchar por ser nada más que él, pero no puede: «Yo lo creí así al menos (haber logrado la unidad), de modo que un acto de voluntad que recuerdo claramente, y que si lo llamo “un acto” es acoguéndome a la convención que autoriza a expresar mediante la unidad lo que no es “uno”, sino una suma de mínimas sustancias desparramadas, aunque

coherentes, todas esas menudencias que nos llevan a lo que se quiere ser, mientras quedan atrás [...] esas figuras advenedizas del espejo, lo que se puede y no se quiere, así como lo que se quiso y no se pudo» (60). El autor tiene que poner en palabras esas figuras, que surgen en la imaginación de todas las personas.

El legado del autor y de su persona

Yo no soy yo se inscribe en una serie de novelas torrentinas en las que no hay certezas de qué es real y qué es ficticio (Fernández: 527). Puede que lo que descubre Ivonne sea verdad o que sea inventado. Si Vargas Llosa defiende que el narrador es un ser hecho de palabras, Torrente Ballester añade que el autor también se construye a través de las palabras. Uxío Preto (o una sociedad secreta) juega «a inventar la ficción de sí mismo» (Ruiz: 37). Exista o no exista, Uxío Preto es fruto de las narraciones que tienen lugar en *Yo no soy yo*. Tal como dice Víctor Andrés Ferretti, esta obra trata acerca de una copia de una copia, porque Uxío Preto es una ficción dentro de la ficción de *Yo no soy yo*.

1.3 El narrador que crea un mundo en *Fragmentos de Apocalipsis*

Fragmentos es un diario en el que un escritor elabora materiales para una futura novela, parte en las imágenes y personajes que surgen de manera involuntaria del inconsciente del autor, los cuales cobran una vida propia. La historia que se cuenta va adquiriendo forma en las manipulaciones que realiza el narrador y los personajes que cumplen funciones narrativas (Loureiro, 1990: 199-201). El texto se compone de las entradas fechadas de los progresos conseguidos y sucesos experimentados, por lo que *Fragmentos* no tiene propiamente un argumento ni división en capítulos, convenciones propias de la novelística. Se cuenta el proceso de escritura de acuerdo a la siguiente forma « “self reflective technique”, or sets up what might be called a novel (or novels) within a novel, a series of mirror images, or a Chinese box effect» (Blackwell: 140).

El narrador se imagina a la bella Esclaramunda, por la que viene a Villasanta de la Estrella, una ciudad gallega, el rey vikingo Olaf. El arzobispo Sisnando lidera la guerra de Catoira. Está al mundo del mariscal, padre de Esclaramunda, y de los soldados y consigue derrotar a los vikingos que han invadido Galicia. Sin embargo, Olaf anuncia que regresará dentro de mil años para castigar a la ciudad. Asimismo, los soldados traman matar al mariscal y raptar a Esclaramunda. El mariscal, para evitar la deshonra, mata a su hija. Por lo cual el arzobispo Sisnando, que está enamorado de Esclaramunda, esconde los restos de ella en un sarcófago rodeado por una trama de laberintos y encima hace construir la catedral.

El relato que cuenta el narrador gira en torno a la catedral. Por un lado, cuenta una historia fantástica en que Pablo Bernárdez y sus amigos anarquistas experimentan con los viajes en el tiempo. Uno de ellos, el bonzo, descubre tumbándose en cierta posición en la capilla de San Cristóbal que hay infinitos universos, en los que se repite la Historia con variaciones. Pablo quiere viajar a la Revolución francesa para evitar que Marat sea asesinado, que así no ascienda al poder Napoleón y, con esto, que la humanidad sea feliz. Por otro lado, el narrador cuenta los amores de Marcelo por

Balbina. Ella lo rechaza y se creía que él había muerto en la Guerra Civil, pero, al descubrir el sarcófago de Esclaramunda, encuentran el cadáver de Marcelo abrazado a ella. Se descubre que, a raíz del desengaño amoroso, Marcelo se dejó morir a los pies de Esclaramunda.

Asimismo, se cumplen los mil años de la batalla de Catoira y don Justo Samaniego, personaje especialista en manuscritos medievales, escribe las profecías acerca de lo que harán los vikingos en Villasanta de la Estrella.

El narrador implicado

En las novelas de Torrente Ballester aparecen escritores, que asumen la función de narrar la historia en la que están insertos. El narrador-personaje puede asumir distintos niveles de actividad respecto de su función. El primer nivel sería limitarse a contar los hechos cómo los ve y cómo se los transmiten otros personajes. En un segundo nivel, el narrador dirige el relato: opina sobre los sucesos, dispone en qué orden contar los hechos y cuál es la manera más adecuada de transmitirle la historia al lector. Hay un tercer nivel, en el que se encuentran las obras de Torrente Ballester. Además de dirigir el relato, el narrador crea el relato, asume el papel de autor de los hechos, personajes y escenarios que tienen lugar.

El narrador de *Fragmentos* dice ser un espía, que se esconde de sus enemigos dentro de la ficción que va escribiendo. Construye un escenario ficcional, Villasanta de la Estrella, y unos personajes que responden a distintas formas de pensar, sentir y actuar. Este mundo cobra vida, los personajes y las circunstancias en las que están inmersos ganan un supuesto carácter autónomo respecto del narrador. El narrador y su amada, Lénutchka se trasladan a vivir dentro de la ficción que él crea. De modo que el narrador tiene, al mismo tiempo, una naturaleza extradiegética, en ocasiones toma distancia y narra desde fuera lo que ocurre; e intradieética, participa de algunos

sucesos de la narración. Esto permite una tensión entre la influencia que él ejerce sobre el resto de personajes y el resto sobre él.

El Diario que compone *Fragmentos* recoge tanto los pensamientos, sentimientos y propósitos del narrador durante el acto de creación, como textos fragmentarios sobre los que espera, en otro momento, componer una novela. La obra empieza con las reflexiones que hace el narrador sobre cómo empieza el proceso de escritura. En su caso, siente que su personalidad se desdobra en otras personalidades. El narrador dice que lo que cuenta parte de «recuerdos ajenos» (27). El narrador hace una introspección en la que encuentra que su personalidad está hecha de elementos contradictorios, que se unen en la ficción. *Fragmentos* muestra cómo el escritor fantasea distintas formas de ser, las cuales convierte en personajes. Esos personajes se van perfilando hasta tener una identidad propia, como ocurre en el caso de los heterónimos, cuando el autor hace como que el texto que ha escrito es obra de uno de sus personajes. En un primer momento, el narrador de *Fragmentos* dice que a los veintiún años se identificaba con Alberto Caeiro y Abel Martín, heterónimos de Fernando Pessoa y de Antonio Machado, respectivamente. No obstante, más tarde afirma que se trata de un juego, que hizo como que se identificaba, pero que esos heterónimos pertenecen a sus respectivos creadores, pero sí se identifica con los heterónimos que surgen de su interior porque son fruto de su propia imaginación.

Cuando se remonta a una edad anterior a los veintiún años, recuerda haberse identificado con Napoleón (28)¹². El narrador podría seguir mencionando personajes que él creyó ser en algún momento de su vida. En cambio, no reconoce a sus conocidos ni a sí mismo (29). El narrador de *Fragmentos* responde a la afirmación que hizo Fernando Pessoa de sí mismo: «Toda mi vida gira en torno a mi obra literaria, buena o mala, lo que sea, lo que pueda ser» (Jiménez). El narrador torrentino aparece totalmente implicado con su tarea. Todos sus esfuerzos están dirigidos a crear una ficción y él

¹² El narrador de *La Isla* también menciona a Alberto Caeiro y Abel Martín, aunque, en ese caso, como si fuera autores reales. Asimismo, uno de los personajes, Alain Sidney, también siente que Napoleón crece dentro de él. Estas figuras se repiten en las identificaciones que experimentan los narradores de los textos de Torrente Ballester.

mismo entra a formar parte de ella, hasta el punto de que se olvida del mundo en el que vive. Acude al médico y este le indica que tiene multiplicidad del yo y, tras indagar en sí mismo, se da cuenta que él también alberga varios yoes (30). Parece desprenderse que es propio del ser humano tener varios yoes dentro de sí. El desdoblamiento en varios yoes en el caso del narrador es más intenso que lo habitual, tiene muchas personalidades dentro de sí y estas han dejado de estar en armonía: «nos ocultamos, actuamos cada cual por su cuenta, se ha roto la armonía y convivimos como extraños, quizá como enemigos» (30). Incluso, algunos de ellas le resulta que pertenecen a extraños: «El otro día me encontré, dentro de mí, con un desconocido; al día siguiente, con otro, y ayer, con uno nuevo» (30). El narrador se encuentra en un momento de inspiración creativa, surgen todos esos «desconocidos» para poblar el texto que va a escribir.

El narrador juega a que sus personajes se revelan. Estos supuestamente ganan una autonomía e iniciativa que los hace incontrolables. Presenta a los heterónimos como personajes realmente vivos, aunque después confiesa que «no pasan de ser un truco. Todo el mundo lleva adentro contradicciones y hay a quien le gusta darles nombre y forma humana. Es como crear un personaje. Bajo tal nombre se acogen estas ideas, bajo tal otros, estas otras» (206). Es decir, los heterónimos no son verdaderas personas, sino una forma de expresar ciertos contenidos. Y, pese a que se confiesa que los personajes son meras ficciones, el juego está en que, en ocasiones, se les considera reales. Los personajes llevan la contraria al narrador, parece que le impiden seguir la narración e, incluso, le amenazan de muerte. La misma forma de *Fragmentos* es lúdica.

El narrador es un personaje más y, por tanto, se explicita su naturaleza ficticia: «*Fragmentos*' narrator's insistence about this aspect of his identity and about the verbal quality of the material he narrates sets up a tension that is constant throughout the work. The narrator may share certain traits with the author, but conventionally, the narrator already knows what will develop in the narrative since he narrates retrospectively, whereas, the novelist has to invent all the material as he writes» (Blackwell: 142). La escritura empieza de manera involuntaria, el autor recibe una serie de imágenes que quiere convertir en una historia. Pasan de su inconsciente a su consciente imágenes

recurrentes, crea al narrador y este continúa la labor. En *Fragmentos* se juega a que coincida la figura del autor y la del narrador en la misma persona, el personaje que cuenta los sucesos dice que recuerda a los personajes y lugares en que va a tener lugar la ficción (32), su imaginación se los ha mostrado muchas veces. Tiene el poder de convertir esas imágenes en elementos reales dentro de la ficción y, al mismo tiempo, se halla restringido en su creación a lo que le ofrece su imaginación. A lo largo del trabajo, se analizará esta aparente oposición entre creación e inspiración.

El pacto de ficción autorial

En la trilogía fantástica, tanto *Fragmentos* como *La Isla* muestran de un modo más directo los artificios ficcionales que *La saga/fuga*. En esta, el narrador realiza su función dentro de un marco realista, hay un mundo previo con reglas que se asemejan a las del mundo del lector. El narrador tiene el encargo de escribir la Historia de una ciudad, los sucesos que, dentro de la ficción, han ocurrido realmente. La forma que tiene de construir su narración es recabar distintos tipos de discursos (escritos y orales) y escribir su interpretación sobre los mismos. Conforme avanza la novela, se vuelve más explícita la manipulación que hace de la realidad mediante la palabra. Poco a poco se descubre que la narración surge de la voluntad del narrador. En cambio, tanto *Fragmentos* como *La Isla* muestran esto desde el comienzo. En *Fragmentos*, el narrador construye explícitamente la ficción ante los ojos del lector. Se muestra el artificio por el cual el narrador crea lugares, personajes y acciones. *Fragmentos* «encierra en sí un diario de cómo se hace una novela, y ese diario induce a los lectores a un distanciamiento constante frente a lo narrado, interrumpe o subvierte la acción con las formas más variadas de la autorreflexión narrativa, cuestiona y explora ideas esenciales como la identidad, la autoridad del autor o el mimetismo» (Loureiro, 2003: 48). En todo momento, se hace explícito que el texto es un juego lingüístico. Mientras que en *La saga/fuga* cabe la duda de que «todo eso de Castroforte do Baralla y de los J.B. no pasaba de invención de José Bastida» (14) y en *La Isla* parece seguro que La Isla de La Gorgona y lo que se dice de Napoleón es también inventado, en *Fragmentos* se confiesa abiertamente la ficcionalidad de todo lo contado. *Fragmentos* es la «elaboración de la

novela que el escritor-diarista va creando delante de los ojos lectoriales en un proceso abierto y frecuentemente cuestionador» (Loureiro, 2003: 49). El lector puede encontrar difícil entrar en la ficción, en el juego por el que la ficción hace como si fuera real.

La desfamiliarización en *Fragmentos* es completa, se rompe el pacto de ficción habitual por el que se asume que los hechos que se cuentan ocurren de verdad. El caso de *La Isla* es un intermedio entre *La saga/fuga* y *Fragmentos*. El narrador y Ariadna leen un libro de un profesor en el que defiende que Napoleón nunca existió, sino que fue inventado por un grupo de personas. Este profesor se basa en documentos para defender su tesis. Por su parte, el narrador quiere ir con Ariadna al pasado a comprobarlo y, a partir de esos documentos y de recursos mágicos, inventa la Isla de La Gorgona, donde se supone que surgió el mito de Napoleón. En este caso, el narrador tiene como referente una realidad supuestamente histórica que debe respetar, aunque mucho menos rígida que la que maneja José Bastida. Esto será estudiado más adelante. En cambio, el narrador de *Fragmentos* desde el principio declara que lo que escribe es una ficción y que solo responde a su propia imaginación (o al menos eso intenta).

El escritor debe conseguir que los lectores creen que aquello que leen es real, pero, al mismo tiempo, son conscientes de que es tan solo una ficción, no es la realidad misma (Valis: 3-4). El escritor induce en el lector un tipo de creencia, aunque no es como la creencia religiosa, porque, mientras que el fiel cree que Dios es real, el lector sabe que los mundos de la ficción tienen una apariencia de realidad. La ficción se instala en un terreno de incertidumbre entre la esfera realista y la esfera fantástica. Al leer *Fragmentos* cabe preguntarse qué tipo de pacto de ficción se puede establecer con este texto que declara abiertamente ser una ficción, aparentemente no tiene nada que ver con la esfera realista. El juego literario consiste en creer el texto como verdadero, pero resulta difícil saber qué es aquello que el lector de *Fragmentos* puede tomar como cierto. Noël Valis lleva a cabo un estudio sobre textos que tienen que ver con la creencia, que puede servir para entender mejor *Fragmentos*. Un texto genera dos tipos de creencias. Una de ellas es aceptar las reglas que el texto propone: «For most modern Christians, believing means believing as a set of claims, a set of statements: believing

that God exists...» (Valis: 4). La otra consiste en relacionarse con la persona de la que emana el texto, Dios en los textos sagrados y el narrador en los textos literarios. En ambos casos, se establece un vínculo directo con esa persona: «...the object of the verb “believe” was always a person, not a statement. This is the difference between *believe that* and *believe in*» (Valis: 4). *Fragmentos* exige que el lector asuma la segunda forma. Como se verá en detalle, *Fragmentos*, y buena parte de la obra torrentina, no responde a unas reglas fijas, incluso los textos que parten de un escenario de tipo realista, de unas reglas próximas a las que se aplican a la vida del lector, son transgredidos por la imaginación, suceden hechos que son inexplicables desde el marco de la esfera realista. En el caso de *Fragmentos*, apenas hay elementos de tipo realista, todo el texto responde a la cambiante imaginación del narrador. De modo que el lector que espere unas reglas para hacer su pacto de ficción se verá defraudado. Tan pronto el texto va a responder a un supuesto marco histórico como van a ocurrir hechos fantásticos. En cambio, lo que sí es consistente es la persona del narrador, que se deja llevar por su imaginación. Para hacer el pacto de ficción, para entrar en la lectura, el lector debe creer en el narrador, en el poder de su palabra y en los juegos que propone.

Según Torrente Ballester, la mayor parte de las narraciones invitan al lector a hacer como si lo que lee fuera cierto (13), están escritas de modo que el lector pueda jugar a creer que lo que se cuenta ha sucedido. En cambio, dice Torrente Ballester en el prólogo que todo lo que cuenta en *Fragmentos* es una ficción y es rigurosamente cierto. Se trata de «un diario de trabajo en el que se recoge un proceso de invención real, pero en cuanto tal proceso de invención, en cuanto camino de la nada a la obra, como la obra misma» (14). Bajo esta paradoja se esconde la verdad de la ficción, lo inventado es real para el ser humano. No se trata de que los hechos sean reales por sí mismos, en muchos casos son fantásticos, como la capacidad que tiene el arzobispo Salustiano de levitar; ni tampoco se insta a tomar a los personajes como que realmente existieran fuera del mundo de la imaginación. Los personajes son a veces también fantásticos, como el Dragón Feo, que encandila a Lénutchka con sus bellas voces. En cambio, *Fragmentos* reivindica la realidad de la imaginación en que surgen los hechos y personajes del texto. *Fragmentos* «no es una creación poética, sino el testimonio de un proceso creador» (14). El texto muestra (o juega a mostrar) la realidad de la escritura y contiene sus

etapas: «las vacilaciones acerca del tema (primeras páginas), las ocurrencias impertinentes e inútiles (por ejemplo, la del Agente de las pistas que se bifurcan), e incluso la invasión de la mente por imágenes tan inesperadas y extrañas» (16). Asimismo, *Fragmentos* es una «afirmación de lo que da de sí la imaginación en libertad» (21). El lector puede creer en el proceso de escritura y no debe tener en cuenta nada más, porque en este texto no hay más realidad que él mismo. De este modo, señala Torrente Ballester que no importan la falta de realidad y verosimilitud porque para la imaginación todo es posible (21-22).

El proyecto narrativo

La obra literaria es, al mismo tiempo, un artificio artístico, un juego de palabras; y un elemento imprescindible para la vida humana, responde a ciertas necesidades del ser humano. Las obras de Torrente Ballester juegan con esta dualidad, los textos son solo palabras, no tienen realidad material ni en el mundo del lector ni en el de los personajes; pero esas palabras son fundamentales para las vidas de ambos. En *Fragmentos*, los personajes llevan a cabo acciones mediante la ficción que les serían imposibles en su vida cotidiana. Como se verá en más detalle, el Supremo se oculta en su novela y el protagonista y Lénutchka se aman a través de sus escritos (Roca: 33).

Loureiro (1990: 207) defiende que *Fragmentos* tiene una estructura de *myse en abyme*, que se produce por la confluencia de las tramas de tres narraciones («Diario», «Narraciones» y «Secuencias proféticas»). Como se ha dicho, Torrente Ballester señala que esta obra no es una novela, sino un testimonio del proceso creativo. El narrador elabora en su Diario materiales que pueden servir de base para una novela, pero que carecen de la estructura propia del género. La novela es, en principio, una ficción terminada; mientras que *Fragmentos* se halla en pleno proceso de construcción. La narración surge con el desorden propio de la imaginación: «las ideas, las imágenes, las ocurrencias, van y vienen, entran y salen, son o no son oportunas y útiles» (16). A la primera impresión de desorden subyace un cierto desarrollo progresivo. El mismo

narrador, con la ayuda de Lénutchka, trata coordinar los materiales ya creados en una unidad cada vez más compleja. De modo que se puede dividir el texto en cinco partes progresivas, cada una de ellas añade narrativamente algo nuevo respecto a lo anterior:

- 1) Creación de Villasanta de la Estrella (27-93), el narrador plantea los lugares y personajes más importantes. Asimismo, se refiere a este fragmento como suficiente para el primer capítulo de la futura novela.
- 2) Reflexión crítica (93-150), el narrador y Lénutchka comienzan a valorar el trabajo que él ha hecho anteriormente y el que sigue haciendo.
- 3) Narración compartida con un personaje apoyo (150-196), Lénutchka aporta su propia imaginación, ella también narra para ayudar a la historia que cuenta el narrador.
- 4) Narración compartida con un personaje interferencia (196-384), aparece otro personaje, el Supremo, que disputa la autoría al narrador. El narrador y él luchan por ver quién ha inventado a quién.
- 5) Desaparición de Villasanta de la Estrella (384-396), el narrador asiste a la destrucción de la ciudad, la cual tiene lugar dos veces.

En *Fragmentos*, el narrador, por medio de la palabra, crea un mundo, lo desarrolla de manera crítica, cede la palabra a algunos de sus personajes y deshace el mundo para terminar con la ficción. Según el narrador, el Diario tiene dos tramas especialmente importantes: «de una parte, el descubrimiento del cadáver de Marcelo y la intervención de Balbina en su muerte; de la otra, la peripecia de Bernárdez» (254). La historia de Balbina y Marcelo aparece intercalada entre otras dentro del Diario, mientras que la de Bernárdez y los otros anarquistas está conformada por los capítulos de Narraciones.

En el Diario se narran los orígenes de Balbina y Marcelo con detalle. Según el narrador, los materiales respecto de ellos son propios de «una novela de caracteres» (116) y, por lo tanto, resultan imprevisibles. Marcelo ama a Balbina, pero ella no le hace caso, él desaparece y se cree que le mataron en la Guerra Civil. En el presente narrativo, se encuentra el cadáver de Marcelo abrazado a la estatua de Esclaramunda. Se narra en «La peregrina historia de Balbina y Marcelo (I)» cómo se lamenta en el presente de la muerte de Marcelo y recuerda cómo jugaba con los sentimientos de él (211-218). En un momento en que el narrador se queda sin ideas, Lénutchka le invita a que le lea otro capítulo acerca de las relaciones entre Balbina y Marcelo. El narrador transmite lo siguiente: Balbina y Amalia, una compañera de universidad, van a un café con la esperanza de encontrar allí a Martín, un atractivo profesor. Balbina le cuenta que viene de una rica familia, aunque con «trapos sucios», en cambio, Amalia proviene de una familia pobre. Mientras Marcelo toca el piano, Balbina aprovecha a hablarle de él. Marcelo es hijo de una prostituta, pero es muy listo y su belleza le convierte en un conquistador. Después, Marcelo se sienta con Balbina y Amalia y les cuenta que conoce todos los secretos de los habitantes de la ciudad, por lo que se ha dado cuenta que sus orígenes no son tan malos, pese a lo cual y aunque todo el mundo le admira por sus grandes cualidades, ninguna mujer de familia rica querría casarse con él (344-363).

Las Narraciones cuentan las acciones de un grupo de anarquistas que se reúnen en la Catedral con el arzobispo Salustiano para jugar a las cartas. Pablo Bermúdez va a ver al bonzo Ferreiro, el cual está en trance; y, luego, en la catedral, Manolito le explica que, por las noches, los Caballeros Templarios se pasean por la iglesia (Narración I, 73-93). El bonzo se despierta y hace llamar al resto (Narración II, 125-133), les explica que ha visto infinitos universos, en los que se repiten los mismos acontecimientos, aunque en momentos diferentes. En el Universo que va a continuación del que ocupan ellos, «van ahora por la Revolución francesa» (202). Ante esta revelación, Pablo Bernárdez se propone viajar a ese universo para evitar el asesinato de Marat. De este modo, «Marat podría llevar a cabo su programa revolucionario; se habría, pues, suprimido a Napoleón, y el hombre conocería la felicidad» (203) (Narración III, 198-204). Llega un representante del comité central, que reprocha a los anarquistas su falta de actividad y les insta a obedecer al comité. En vista de que no lo consigue, sale enojado de la iglesia

y muere pisoteado por los caballos de los Templarios (Narración IV, 229-243). Pablo Bernárdez comunica al resto que va a llevar a cabo el mismo viaje que el bonzo (Narración V, 280-283) y él y su novia, Juanucha, van a tumbarse en la capilla de San Cristóbal en cierta posición, lo cual creen que abre la vía para el viaje entre universos. A las doce, San Cristóbal y los otros santos de la Catedral, otras representaciones de santos y de pecadores y los peregrinos que han pasado por la Catedral se reúnen en torno a Pablo y Juanucha. Un guía les explica en francés que están contemplando la tumba de Pablo y Juanucha, quienes fueron asesinados por Marat, el cual conservó al hijo que ellos habían tenido, que se llamó Napoleón y acabó rebelándose contra Marat. Otro guía se lo repite en inglés (Narración VI, 333-340).

La historia de los anarquistas está principalmente dentro de los capítulos denominados «Narraciones». Estos fragmentos tienen una mayor coherencia narrativa que la historia de Marcelo y Balbina, pero la imaginación supera a la palabra, las ocurrencias del narrador no quedan explicadas por el texto. Uno de los anarquistas descubre cómo realizar viajes entre universos y otro quiere repetir el procedimiento para cambiar la Historia. Se narran con detalle los preparativos para el viaje de Pablo Bernárdez y Juanucha y, por los efectos fantásticos que se producen dentro de la catedral, parece que consiguen su propósito de viajar hasta la Revolución francesa; pero no se muestran las experiencias de Pablo y Juanucha, sino que un guía turístico los explica en forma de anamnesis. El relato fantástico se convierte en un disparate humorístico. Parece que Pablo y Juanucha llegan hasta Marat, pero, en lugar de salvarlo, él los mata; y, en lugar de salvar a la humanidad de Napoleón, ellos tienen un hijo que acaba siendo Napoleón. La escena resulta humorística porque los esfuerzos de la pareja consiguen el efecto contrario y son un disparate porque no son explicables. Por ejemplo, si, efectivamente, ellos hubieran sido asesinados en la Revolución francesa, no podrían haber vivido en el presente narrativo de la obra. Este fragmento muestra el carácter lúdico de *Fragmentos*. El narrador plantea una trama que parece que acabará en un acontecimiento trascendental, el cambio de la Historia para hacer un mundo feliz; sin embargo, termina en un disparate. Con este final, al narrador no le importa que su relato sea verosímil ni comprensible, lo que busca es mantener intrigado al lector con sus

palabras. El lector no debe fijarse en el contenido y su lógica y debe entregarse al juego de palabras por el que se sugiere la posibilidad de cambiar la Historia.

El texto de *Fragmentos* es un material provisional que el narrador luego pretende convertir en una o varias novelas. Se acaba de señalar el desarrollo que siguen dos de las historias, más adelante se tratarán las Secuencias proféticas. La relación de Balbina y Marcelo, las aventuras de los anarquistas y las Secuencias proféticas esbozan sucesiones de hechos, pero, faltan elementos para que su desarrollo sea completo y los elementos que sí están presentes son contradictorios. Si bien el narrador dice que la historia de Marcelo y Balbina debe servir como esqueleto a la narración, solo aparece esporádicamente. En «La peregrina historia de Balbina y Marcelo (I)» parece que él es un desesperado enamorado y ella lo rechaza por capricho. Después, el narrador centra su atención en los anarquistas. Muchas páginas más tarde, retoma la historia, ahora Balbina idealiza a Marcelo y este aparece como un seductor con pocos escrúpulos. Estos personajes muestran distintas facetas de su personalidad. Como son personajes no acabados, sus acciones resultan incoherentes entre sí. Además, en el mismo desarrollo de la historia se producen contradicciones, pese a que se supone que Marcelo desaparece en los comienzos de la Guerra civil, el narrador lo imagina en el presente narrativo hablando con Pablo Bernárdez (85-90). A medida que el narrador imagina, crea escenas que unas veces son coherentes y otras no.

Del mismo modo, se percibe que *Fragmentos* representa el proceso narrativo en que las tramas que lo componen tienen elementos en común, pero resultan muy dispares. Los fragmentos sobre Marcelo y Balbina constituyen una historia de amor, las Narraciones son acerca del viaje de un anarquista al pasado y, como se verá, las Secuencias proféticas anuncian la conquista de la ciudad por parte de los vikingos. La imaginación del narrador se abre camino por historias que tratan temas diferentes y que aparecen poco vinculadas dentro del texto. Marcelo y Balbina apenas tienen relación con los anarquistas y ninguna con los vikingos. Asimismo, Pablo Bernárdez quiere viajar a los tiempos de la Revolución francesa, los cuales no interesan a ningún otro personaje. El elemento común entre las tres historias está en la catedral. Cuando Balbina

le rechaza, Marcelo se interna en la cripta en busca de la estatua de Esclaramunda. La misma por la que regresa el rey vikingo. Y los anarquistas se reúnen y realizan sus viajes entre universos en la catedral. La imaginación del narrador le invita, en un primer momento, a imaginar historias muy diferentes, que, más adelante, tendrá que convertir en varias novelas o que reformular para que las tramas que ha imaginado confluyan en algo común. En este sentido, *Fragmentos* es un valioso testimonio ficticio de cómo funciona la imaginación.

El mismo narrador señala que las historias que mezcla responden a esferas de la realidad diferentes. La historia de Marcelo y Balbina es realista, la de los anarquistas fantástica (368) y la de los vikingos también es fantástica. Esta combinación entre un marco narrativo sometido a reglas que el lector puede entender como iguales a las que le rigen a él, propias de la esfera realista; con acciones que, sin mediaciones, transgreden las anteriores reglas, como ocurre en la esfera fantástica, muestra el carácter inacabado del texto. Resulta discordante que, por un lado personajes como Balbina y Marcelo envejecan y mueran, respectivamente, mientras que el rey vikingo pueda regresar mil años después de la batalla de Catoira sin haber siquiera envejecido. Como se comenta en este trabajo sobre *La saga/fuga*, cuando hay una esfera realista, los aspectos fantásticos deben aparecer mediados por procedimientos que los justifiquen y permitan que no resulten inverosímiles, pero *Fragmentos* es una historia sobre proceso creativo y muestra cómo en la imaginación cabe la incoherencia.

Las tramas desembocan «no en la narración principal, el Diario, sino en las «Secuencias proféticas» de Samaniego (Loureiro, 1990: 207). Dentro del relato que hace el narrador, cobra fuerza la narración de un personaje. Hacia el final de la obra, hay dos Villasanta de la Estrella, la creada por el narrador, que tiene poco interés: «Mi Villasanta ya no importaba». Y la Villasanta de don Justo, un personaje con función narrativa, que el narrador retoma. *Fragmentos* tiene una estructura *myse en abyme*, que parece convertir «al “autor” (narrador) en un simple “medio” de la creación de la novela» (Loureiro, 1990: 207). Parecería que el verdadero creador de la historia de *Fragmentos* fuera don Justo. En realidad, el narrador juega a hacer como que cede el

control, pero lo sigue teniendo. Torrente Ballester señala en el prólogo que «los personajes de ficción hacen y dicen lo que quieren los autores» (19). Del mismo modo, el narrador defiende que tanto don Justo Samaniego como las profecías son obra suya: «Invento un personaje; le doy libertad, le atribuyo una historia y unas hábitos, incluso un carácter, le confío la redacción de una parte de mi cuento, por otro lado innecesaria; porque, ¿qué razón me movió a imaginar la invasión de los vikingos? El ánimo juguetón [...] sería divertido [...] Y mucho más atribuir la historia a un alma sucia como don Justo» (376).

Ángel G. Loureiro resume la estructura del texto del siguiente modo: «*Fragmentos de Apocalipsis* nos viene así a decir que una novela se compone de unos fragmentos que, amenazados con un perpetuo presente sin sentido, son liberados por el punto final que les otorga pasado y, de esa manera, significado en la unidad de ese pasado» (Loureiro, 1990: 220). *Fragmentos* es una serie de ficciones que el narrador trata de conjuntar, las cuales están permanentemente aumentando mientras el autor deja que su imaginación siga fluyendo, mientras sigue inventando nuevos sucesos, y las ficciones encuentran su fin cuando el narrador decide parar y contarlas como acabadas. Se verá más adelante cómo el narrador ha de destruir lo que ha construido para acabar la ficción.

De un modo parecido a *La saga/fuga*, el conjunto de relatos que se entrelazan hace que se genere una nueva realidad temporal, a partir de momentos históricos que se solapan, se construye una síntesis histórica: «the action takes place during the Second Spanish Republic, the French Revolution, the thirteenth century, the age of the Knights Templar, the era of the Viking invasions, and a millennium later» (Blackwell: 15). *Fragmentos* muestra la existencia de Villasanta de la Estrella desde sus orígenes hasta su destrucción. «La exploración del tiempo y el juego metafictivo son nombres alternativos para tragedia e ironía, pues la mayor tragedia es el paso del tiempo y el fin inevitable al que conduce, la muerte, y la ironía es la forma más lúcida del juego. Y de eso trata *Fragmentos de Apocalipsis*: del juego narrativo en torno a la destrucción

escatológica de una ciudad que en el fondo es una metonimia de la destrucción final, del telos del mundo» (Loureiro, 2003: 48). Esto último se ampliará más adelante.

La imaginación que desborda el proyecto narrativo

La narración de *Fragmentos* es desordenada, los personajes y las acciones que llevan a cabo surgen de las inesperadas ocurrencias de su imaginación. Por ejemplo, Pablo Bernárdez, uno de los anarquistas, va a ver al bonzo Ferreiro. Cuando lee esto Lénutchka, tiene lugar el siguiente diálogo: «¿quién es el bonzo Ferreiro?» Me cogió la pregunta desprevenido, y para buscar tiempo mientras aparecía la respuesta, le requerí las cuartillas» (109). El narrador ha creado a un personaje relevante en la trama, se le ha ocurrido la figura del bonzo, pero su imaginación le ha llevado a hablar de otros personajes, sin antes haberle dado una identidad. En otras ocasiones, ciertos personajes que parece que van a ser claves en el relato apenas aparecen porque la narración sigue caminos diferentes a los que estaban previstos. El Dragón Feo es un caso de esto. El narrador y Lénutchka viajan hasta la Isla donde habita este dragón, de aspecto desagradable, pero inmensa bondad (119-124). A la mañana siguiente, el Dragón Feo canta para ellos y le convencen para llevarlo a la cueva del rey Cintolo, en Villasanta de la Estrella, donde podrá salir en las procesiones (133-140). Sin embargo, el Dragón Feo apenas vuelve a aparecer en el texto y llega un momento en el que no es rescatable para la historia (299). Por estos motivos, Lénutchka le dice al narrador que el texto «no es más que una serie de caminos iniciados y no continuados, de metas apuntadas y no perseguidas» (299). El texto es una sucesión de tramas que no termina ni organiza entre sí aparentemente de un modo coherente.

Lénutchka critica los supuestos errores formales de *Fragmentos*, como otros personajes critican los de las demás novelas torrentinas que se trabajan en este estudio. *Fragmentos* es el texto más caótico de todos, sin embargo, el desorden persigue una finalidad artística. Como dice Ángel Loureiro: «*Fragmentos de Apocalipsis* constituye una apoteosis del artista [...] si bien [...] el aparente fracaso esconde una sabia

arquitectura» (179). Esta narración trata el proceso creativo, que es, al mismo tiempo, una explosión de imaginación y de confusión. Por necesidad, un texto que recoge el desarrollo de los materiales para una novela tiene que ser formalmente imperfecto. Es como si *Fragmentos* fuera la primera redacción de esa novela y sus materiales necesitasen ser reescritos para ganar una forma definitiva. No obstante, el objetivo de Torrente Ballester va más allá. Él defiende que la novela, para adentrarse en la naturaleza de las cosas, debe reírse de sí misma. Como se ha señalado, el estilo humorístico le permite describir a sus personajes y las situaciones que viven desde distintos puntos de vista. Del mismo modo, Torrente Ballester defiende que el novelista no debe tomarse con demasiada seriedad su tarea y, por lo tanto, la misma forma de la novela debe ser de juego. El narrador crea con la palabra la ciudad de Villasanta de la Estrella, sus habitantes y los hechos que tienen lugar. Se explicita que todo surge del manejo del lenguaje del narrador. El proceso creativo que se narra consiste en que el narrador deja fluir su imaginación en lugares y personajes que, después, trata de unir en una trama común. Sin embargo, la imaginación desborda todo intento de orden. Durante el proceso de creación, las diversas tramas que lo componen siguen caminos diferentes, aparecen y desaparecen caprichosamente, sin que ninguna de ellas quede definida. Este desorden es necesario para que fluya la imaginación, el narrador debe dejar libre a la palabra, tiene que evitar hacer como la secretaria al-pie-de-la-letra de Cortázar, que «no hay día en que no las lustre (a las palabras), las cepille, las ponga en su justo estante, las prepare y acicale para sus obligaciones cotidianas» (1995: 30). En las mismas incongruencias de *Fragmentos* reside el motor del texto, en la tensión entre la imaginación del narrador y sus esfuerzos por convertirla en un discurso coherente. La ficción juega a dejar que la imaginación dirija los rumbos de la narración.

En cualquier novela, «el acto narrativo se transforma siempre en presente en el acto de la lectura: en este momento todo está sucediendo ante nuestros ojos y como por primera vez» (Loureiro, 1990: 216). *Fragmentos* duplica el carácter presente porque el lector asiste a la escritura de un diario. El relato es guiado por el capricho del narrador y de los otros personajes que ejercen funciones narrativas. La narración es un juego de azares, que da lugar a una trama de tramas, se proponen diferentes secuencias narrativas que no son tan interesantes por los hechos que cuentan como por la habilidad del

narrador para ir las construyendo. La Literatura de Torrente está basada en el juego, en el azar con que se crea una ficción. En *La lotería de Babilonia* de Borges importa muy poco cómo es realmente la lotería de la que habla el relato, es un pretexto para el aspecto lúdico que pone en marcha: «es indiferente afirmar o negar la realidad de la tenebrosa corporación, porque Babilonia no es otra cosa que un infinito juego de azares». Del mismo modo, en *Fragmentos* lo que importa es el proceso creativo, el juego de la palabra, los hechos concretos que se cuentan son accesorios, podrían ser otros y la esencia del texto no cambiaría. Lo importante es jugar, ya sea en la lotería o en la invención de ficciones.

Las obras de Torrente Ballester juegan con la ambigüedad. En el caso de *Fragmentos*, la ambigüedad está en saber hasta qué punto verdaderamente la imaginación arrastra al narrador a un relato desordenado y hasta qué punto el narrador lo hace de manera voluntaria. Según Isabel Criado: «Con la ambigüedad como sistema, lo que anula el valor afirmativo de las teorías que baraja, parodia Gonzalo Torrente la preceptiva del género narrativo y reflexiona con ironía sobre el proceso de novelar» (65). Este juego es especialmente claro respecto de la naturaleza del personaje. El narrador unas veces juega a que los personajes cobran verdadera vida, independiente de él, y otras a que están sometidos a su voluntad. Esto se verá más adelante.

Los textos torrentinos tan pronto afirman una cosa como la niegan. Así funcionan el juego y la ambigüedad. Ambos elementos podrían hacer pensar que no existe un mensaje detrás de los textos de Torrente Ballester, se podría creer que son simples entretenimientos lingüísticos. A esto hay que responder que, en parte es cierto, pero no en el fondo. Las obras que se estudian en este trabajo son juegos lingüísticos, pero ahondan en un determinado mensaje: «Se podría decir que el tema de la de *Fragmentos* sea la posibilidad de crear realidades con la palabra» (Becerra, 1990: 111). En *Fragmentos*, como en otras obras torrentinas, el narrador emplea las palabras para crear un mundo ficticio. Crea un contexto a partir de la ficción (Waugh: 68). Para que las cosas sucedan, él debe escribirlas. El narrador imagina la torre Berengaria y se da cuenta que puede eliminarla cuando él quiera: «...para que estalle (una bomba), tengo

que decirlo, y para que destruya la torre Berengaria tengo antes que levantarla con palabras» (33). Las palabras crean la realidad literaria: «Entonces, digo: catedral, monasterios, iglesias, la universidad, el ayuntamiento, el palacio del arzobispo; y digo: rúas, plazas, travesías, la carrera del Duque...» (34). Cada palabra hace surgir un lugar en el que va a tener lugar la acción. Villasanta de la Estrella va surgiendo gracias a la enumeración de lugares y al listando de personajes que la pueblan (35-36).

Por otra parte, el narrador de *Fragmentos* señala cómo su capacidad de creación está limitada a lo que es capaz de generar su imaginación. El narrador ha tenido una serie de experiencias, cuenta con un elenco de modelos, a partir de los que trabaja: «Como si no estuviera demostrado ya que nadie inventa nada, lo que se dice nada, ni las palabras, ni las figuras, ni los acontecimientos» (33). La materia que se cuenta, las fórmulas de expresión y los términos que emplea el narrador le vienen dados. Por ejemplo, la invasión vikinga que tiene lugar en *Fragmentos* está inspirada en la mitología nórdica y las leyendas gallegas; la estatua femenina, bajo la que aparece Esclaramunda, como símbolo del amor inalcanzable tiene una larga tradición; y las palabras que el narrador emplea son parte del acervo cultural. El narrador la capacidad que tiene es, a partir de los elementos dados, combinarlos de un modo nuevo para crear una ficción única.

Asimismo, *Fragmentos* juega a que, además del narrador, hay más personas que llevan a cabo funciones narrativas. Desde el mismo comienzo, se sugieren otras intervenciones. El narrador decide empezar por describir un sepulcro que hay en la catedral: «Partamos, por ejemplo, de ese sepulcro que se oculta. Dicen que hay huesos en una arqueta» (37). Pese a que la ocurrencia del sepulcro es del narrador, se juega a que hay otros personajes que han opinado sobre él con anterioridad. Las intervenciones narrativas se comentarán más adelante. Torrente Ballester juega a dar a un personaje el papel de «autor», de máximo responsable de lo que se cuenta; para después mostrar el poco control que tiene sobre su relato y que no es el único autor. De este modo se burla de concepciones que ensalzan a los escritores como seres superiores y únicos; cuando todos los seres humanos cuentan historias.

Como decía Torrente Ballester, una novela es solo sus palabras, pero el mundo de palabras que crea es real para el ser humano. *Fragmentos* es la obra torrentina donde de un modo más claro se explicita el carácter ficticio de los lugares y personajes que participan en ella. En otras novelas como *La saga/fuga* se juega a que Castroforte del Baralla existe, es una supuesta ciudad gallega; o en *La Isla* se juega a que los personajes son investigadores americanos en busca de los orígenes de un personaje histórico, Napoleón. En cambio, *Fragmentos* muestra que todo es obra del narrador y, sin embargo, es real porque no se refiere a hechos empíricos, sino a una capacidad inherente al ser humano: la imaginación. Se podría pensar que los personajes torrentinos tienen un plano real, relativo a los hechos que verdaderamente tienen lugar; y un plano ficticio, que tendría que ver con aquellos elementos que inventan. En cambio, ambos planos son «reales» (Torrente Ballester, 1975: 34). *Fragmentos* muestra que, para el narrador, es igual de verdadera la mujer que vive en Leningrado y le escribe cartas que el personaje que inventa basado en ella, Lénutchka. Esto se verá más adelante. Tal como estudia Ángel G. Loureiro, *Fragmentos* representa un ahondamiento en los mecanismos metaficcionales con respecto a la novela que le precede, *La saga/fuga*: «se medita sobre problemas narrativos esenciales como son la naturaleza de las mimesis, el concepto y los límites de la imaginación, la relación entre ficción y referencia, el carácter “mágico” de la palabra fictiva, la ficción como expresión del deseo y como arma de seducción, la autonomía de los personajes y de los mundos narrativos, la esencia del tiempo y el espacio de la novela, y las relaciones entre juego, fantasía, ficción y metaficción» (Loureiro, 1990: 322).

Capítulo 2. Los personajes escritores

2.1 Fuentes de la narración: mitos y puntos de vista en *La saga/fuga de J.B.*

El narrador y el otro

Como se comentó, el autor es quien escribe la ficción, pero la persona que la cuenta, quien dirige el relato, es el narrador, el cual es el personaje más importante del texto. Dentro de la novela, «el autor no existe, y si existe, si está en ella, por el solo hecho de estar se convierte en materia ficticia» (Torrente Ballester, 1975: 20). Por otro lado, se ha dicho que puede haber similitudes entre autor y narrador. Estas no solo se refieren a aspectos de personalidad, como se indicó respecto de *La saga/fuga*, sino que, con mayor interés narratológico, se refieren al mismo proceso de escritura. El autor no crea a partir de la nada, sino que tiene una serie de experiencias y conocimientos que condicionan las imágenes que forma. Del mismo modo, el narrador, como simulacro de persona, tiene una supuesta biografía, con experiencias y conocimientos del mundo en que vive. Asimismo, el autor y el narrador parten de relatos que imperan en sus respectivas sociedades, los mitos; y, cuando quieren escribir la Historia de un lugar, entran en diálogo con estos relatos, con diversos tipos de fuentes escritas y con las aportaciones de otros personajes al respecto.

El ser humano tiene deseo de «ser otro» (Torrente Ballester, 1975: 25). En las ficciones, el autor se desdobra en un narrador: vive, mientras escribe, las experiencias de este. Se ha visto que el narrador es una persona, aunque ficticia, con una vida autónoma respecto de su creador. En algunas novelas, el narrador dirige toda la narración desde su punto de vista, cuenta los sucesos, los interpreta de un modo inapelable e informa de las motivaciones, sentimientos y pensamientos de los personajes con autoridad. Sin embargo, las novelas de juego rechazan que el narrador se dé a sí mismo todas esas prerrogativas. La novela de juego construye su historia, el mundo que le sirve de

escenario y la naturaleza de los personajes mediante las interacciones de sus jugadores. El narrador juega con otros personajes a construir la ficción. Como señala Jesús G. Maestro, las valoraciones que hace el narrador-editor del *Quijote* quedan en segundo plano respecto del diálogo que tiene lugar entre Quijote y Sancho o, mejor dicho, las aventuras que caballero y escudero tienen y la interpretación que ellos consensúan al respecto es recogida por el narrador-editor. De este modo, se produce un diálogo entre narrador y personajes. La narración es el resultado de la intervención de todos ellos. En el caso de las obras de Torrente Ballester, el narrador suele encontrarse dentro de la ficción que crea, por lo que se intensifica el diálogo que establece con los personajes, muchos de los cuales tienen funciones narrativas o contribuyen a la narración. Señalan Becerra y Gil González lo siguiente: «José Bastida bien podría ser una alegoría narrativa de la epifanía cristiana, de un *God-like author*, verbo hecho carne para redimir con su sufrimiento a la comunidad [...] Pero también formará parte de un juego de espejos y desdoblamientos que, como siempre, bajo el signo de la ambigüedad, unas veces mostrará abiertamente y otras encubrirá las costuras de esa misma evidencia» (Torrente Ballester, 2010: 21). José Bastida es el narrador de *La saga/fuga*, y, como él, los otros personajes y la Historia en sí misma de Castroforte están hechos de palabras; José Bastida puede identificarse tanto con otros personajes como con los relatos que encuentra.

La saga/fuga se construye sobre un diálogo de voces, que defienden visiones de la realidad diferentes. Lo que para unos ha tenido lugar, para otros es una invención de la imaginación de los primeros. Lo que para aquellos es verdadero, para estos no lo es. Como explica Kundera, la novela es capaz de comprender de un modo complejo la realidad. Toma todos sus aspectos, incluso aquellos contradictorios, para formar una imagen de conjunto. *La saga/fuga* no permite tomar partido claro por una lectura realista o por una lectura fantástica. Así, Loureiro afirma lo siguiente: «Los hechos de *La saga/fuga* de J. B. no son o reales o imaginarios. Ni lo uno ni lo otro, sino que lo imaginario simplemente añade a lo real «el principio de inconsistencia necesario para que lo indecible se instale». A lo largo de la novela nuestras sospechas acerca de la palabra del personaje Bastida se acrecientan, pero esa prueba concluyente elimina toda explicación racional. Y al mismo tiempo no estamos en el reino de lo sobrenatural ya

que no hay una suspensión de las leyes naturales que se pueda aplicar a todo el universo diegético. Algo sobrenatural se instala en lo real y desafía toda explicación» (1990: 104-105).

Los mitos: narraciones heredadas

El escritor torrentino escoge unos «modelos», a partir de los cuales construye su identidad y las ficciones que escribe, del mismo modo que hizo Quijote al «escribir» sus grandes hazañas. «El *self made man* se caracteriza también por esto, porque “elige” sus modelos, existentes ya, o previamente creados por él» (Torrente Ballester, 1975: 26). Dice Torrente Ballester que la imitación «es un fenómeno universal y necesario», pero hay que tener en cuenta que «Imitar no es copiar» (Torrente Ballester, 1975: 26-27), es el punto de partida para una creación original. *La saga/fuga* está construida sobre una serie de relatos previos. Urza Carmeloen *Historia, mito y metáfora en «La saga/fuga de J. B.»* ha estudiado en detalle los referentes en los que se base Torrente Ballester. En este trabajo, interesa señalar que existen, para poder adentrarse en el proceso de mitificación y desmitificación que tiene lugar: «Castroforte de Baralla exists by reason of a series of interrelated myths, which provide its inhabitants with a cultural identity and an explanation of their past» (Blackwell: 106). Se produce una lucha entre las desmitificaciones que lleva a cabo Jesualdo Bendaña, un estudioso que dice haber descubierto la falsedad de los mitos en los que creen los castrofortinos, y las remitificaciones de Bastida, el cual contraargumenta para mantener los mitos que son el fundamento de la existencia de la ciudad. También, Don Torcuato del Río desmitifica la imagen romántica del poeta José María Barrantes.

Primer mito: Santo Cuerpo

El Santo Cuerpo es el mito sobre el que se construye la ciudad de Castroforte del Baralla. Una noche, los marineros divisan la Barca Iluminada en la legendaria¹³ e ignota zona del mar llamada Más Allá de las Islas. La luz que despidе esta barca les lleva a la certidumbre de que se trata de una aparición sobrenatural, por lo que piden al Obispo de Tuy que vaya con ellos. Una vez están cerca, descubren que la Barca Iluminada es un ataúd que parece llevar el cuerpo de una santa, del cual sale la luz. Sin embargo, los marineros no pueden llegar hasta ella por la inmensa corriente, que creen que provoca la Sierpe del Mar, pez legendario de enormes proporciones. El Obispo ofrece la posesión del cuerpo a quien lo traiga y edifique una iglesia a la santa. Barallobre se ofrece, lo consigue y hace construir la iglesia en torno a la que surge después Castroforte. La fundación de la ciudad está en el Santo Cuerpo desde el punto de vista material, la iglesia en honor a la Santa es lo primero que se construye y da lugar a una peregrinación que permite que surja una localidad; pero, sobre todo, desde un punto de vista de la identidad de Castroforte del Baralla, esta reside en la santidad de la reliquia que alberga. Gracias a ella, Castroforte del Baralla es una ciudad santa y, por lo tanto, si desaparece la reliquia, la localidad pierde su sentido.

«La balada incompleta y probablemente apócrifa del Santo Cuerpo» narra el descubrimiento de esta reliquia. La interpretación mítica de los orígenes de Castroforte del Baralla desde el principio sufre un proceso de desmitificación. El mismo título pone en duda el valor mismo de lo contado por dos motivos. En primer lugar, la balada, la canción sobre los orígenes de Castroforte, está incompleta, por lo que no contiene todos los hechos que sucedieron. Esto debilita en parte el relato fundante, pero no ataca la veracidad de lo contado. En segundo lugar, caracteriza a la balada como «probablemente apócrifa». De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española, apócrifo se refiere tanto a un texto escrito por un autor sagrado que no está recogido por la Biblia, que no está reconocido como texto de culto; como a algo

¹³ Se entiende por legendario un relato fundante de un lugar, lejano en el tiempo, situado en el espacio (ambos textos de Velasco).

fabuloso, supuesto o fingido. En la palabra «apócrifo» hay un juego entre el valor de autoridad que tiene su carácter sagrado, aunque no es reconocido a nivel oficial, y, sobre todo, con la sugerencia de todo lo contrario, de que en realidad, la historia del Santo Cuerpo es, desde su origen, una invención disparatada.

En cualquier caso, la mayor desmitificación de la narración está en cómo se desarrollan los acontecimientos. El relato transmite una gran solemnidad, propia del momento trascendente que experimentan los personajes, hasta que los marineros entonan una canción de amor burlona para darse ánimos: «¡Hip! ¡A bogar! ¡Hip! ¡A bogar! ¡Qué hermosa es esta vida de la mar! [...] ¡Qué bueno es navegar! ¡La mar es lo mejor! ¡En tierra nos espera nuestro amor!» (94). Este tono desenfadado va en contra de la seriedad del momento, por lo que el Obispo les dice que mejor canten Salmos Penitenciales, pero el efecto cómico y desmitificador ya se ha producido. Asimismo, el Obispo mantiene un discurso de gran solemnidad religiosa, con menciones a la Biblia, mientras que el Diácono se queda dormido y sueña ser rey. La luz se hace más visible y tiene lugar una escena de descubrimiento y humor:

Apuntaban los brazos extendidos
hacia un lugar en el espacio,
hacia un lugar que apenas se veía,
hacia una luz como un destello débil,
hacia una luz purísima y temblona,
hacia un deseo que fuera como un sueño.
¡Una luz, una luz! Y el Obispo:
"¡In tenebris, lux scintillat!"
Y el Presbítero:
"¡In tenebris, lux una!"
Y el Diácono: "¿Qué pasa?",
mientras se restregaba los ojos soñolientos (98).

El Obispo y el Presbítero expresan en lengua culta su asombro ante una luz sobrenatural, la luz que perciben por los sentidos representa el bien que se impone al mal. En cambio, el Diácono se despierta de su sueño aturdido. El carácter sobrenatural con que viven el Obispo y el Presbítero la experiencia contrasta de manera cómica con

la total falta de atención del Diácono. Además, el humor se refuerza por el juego con el significado de la palabra «sueño». Mientras que para aquellos se refiere al anhelo de la santidad que alberga la Barca Iluminada, para el Diácono el sueño es literal. Se observa en esta escena una tensión entre mitificación y desmitificación. Por un lado, se va construyendo la imagen del encuentro sobrenatural con los restos de la Santa; por otro lado, aparecen actitudes mucho más mundanas, que ponen en duda el valor sagrado de lo que se cuenta.

Pese a que están cerca, los marineros no pueden llegar hasta el Santo Cuerpo por la inmensa corriente. Nadie se atreve a enfrentar el terrible peligro de ser hundido por la Sierpe de Mar, hasta que se presenta el héroe, Barallobre, pero este, en lugar de lanzarse rápidamente a la hazaña, como habría hecho un caballero andante como Amadís de Gaula, un héroe de obra seria; se preocupa primero de acordar con detalle las condiciones. La gravedad del texto se convierte en humorismo al detenerse en los intereses del héroe. Barallobre resulta mucho menos épico cuando su mayor preocupación es hacer un negocio y que no le engañe el Obispo. Tanto es el rebajamiento humorístico que el mismo Obispo se expresa en lenguaje coloquial: «Eres un puñetero gallego desconfiado, pero yo soy Obispo, y tengo autoridad para hacer un contrato aquí mismo contigo» (100). De hecho, una vez se ponen de acuerdo, apenas se cuenta cómo se lleva a cabo el acto heroico.

La aparición del Santo Cuerpo señala a Castroforte del Baralla como un lugar escogido para representar la santidad. Establece la legitimidad y la identidad de la ciudad y, como señala Frieda Hilda Blackwell, debiera invitar a las personas que están alrededor a una conducta elevada. «In the Catholic dogma, a saint's apparition should provide a model for Christian zeal. Saint Eulalia's arrival in Castroforte has the opposite effect, provoking most unchristian greed, petty envy, and jealousy in the Castrofortians» (109). En esta contradicción se pone de relieve la estética grotesca, que mantiene el símbolo del Santo Cuerpo entre mitificación y desmitificación.

Los ciudadanos de Villasanta de la Estrella, pueblo rival, ven con envidia la pertenencia del Santo Cuerpo por parte de Castroforte, por lo que tratan de probar que es falso. Publican un artículo que llena de angustia a los castrofortinos: «This article, although researched by outsiders and therefore of questionable veracity, further erodes the cult of Castroforte's patron» (Blackwell: 109-110). Asimismo, Jesualdo Bendaña, eminente *full-professor* venido de Estados Unidos, quiere probar la falsedad de la reliquia. Los argumentos de Bendaña preocupan aún más a la población, que empieza a levitar. La desmitificación del Santo Cuerpo amenaza la identidad de Castroforte porque está construida sobre «La balada incompleta y probablemente apócrifa del Santo Cuerpo». Bastida sale en defensa de Castroforte del Baralla e intenta probar que las afirmaciones de Bendaña son falsas. Irónicamente, Bastida desmitifica aún más el Santo Cuerpo, descubre que, en un cierto momento, el Santo Cuerpo estaba tan deteriorado que fue sustituido para mantener el culto por el cuerpo de una mujer que había sido condenada por hereje: «The discovery of this ironic substitution of the saint's body for that of a heretic, especially for the main purpose of continuing the town's financial, not spiritual, welfare destroys the last basis for the relic's credibility» (Blackwell: 110). El sentido de esta desmitificación y sus consecuencias será estudiado más adelante.

Segundo mito: J. B.

En cada generación del relato que se cuenta, surge un individuo con las siglas J. B., destinado a tratar de salvar a Castroforte de las amenazas que se ciernen sobre él. Hasta el momento, todos ellos son derrotados, se embarcan y se cuenta que esperan Más Allá de las Islas, de donde un día han de regresar. Tal como ha estudiado Isabel Torrente, este relato entronca con una tradición del imaginario atlántico: «dotar a Galicia de un mito atlántico similar al que tienen otros pueblos habitantes de los litorales de nuestro océano, desde los que se observa cada atardecer el aparente hundimiento de sol en sus misteriosos horizontes. De estos horizontes habrían de retornar esperados héroes, tales como el Rey Sebastián y el Rey Artús...» (104).

De cada uno de los J. B. se sabe muy poco. En todos los casos se conoce su ocupación, su nombre y su apellido. Asimismo, se sabe vagamente algo de su biografía y de cómo fueron derrotados a manos de los enemigos del pueblo. Los personajes llamados J. B. representan todos ellos el mito del héroe: «The seven J. B.'s thus, are presented as potential manifestations of the archetypal hero/savior figure, who ushers in an idyllic era» (Blackwell: 111). La imagen grandiosa de su resistencia frente al enemigo, es desmitificada a medida que Bastida descubre su biografía real: «the messianic hero/savior is reduced to prosaic proportions» (Blackwell: 115).

El mito de los J. B. dirige la narración que hace Bastida de la Historia de Castroforte del Baralla. Los J. B., salvo los tres personajes que se disputan el valor de J. B. en el presente narrativo, han muerto hace mucho tiempo y solo aparecen a través de documentos. Sin embargo, las supuestas biografías de ellos configuran la realidad de Castroforte del Baralla y Bastida debe partir de estas para construir su narración. La supuesta grandeza de los J. B. se enfrenta a repetidas desmitificaciones.

Mientras la mayor parte de Castroforte espera el glorioso regreso de sus héroes de Más Allá de las Islas, algunas mujeres ponen sus esperanzas en la profecía del nuevo nacimiento de J. B. Estas mujeres forman el Palanganato, una agrupación secreta que establece las características que ha de tener el salvador de Castroforte del Baralla. La profecía del elegido por el destino para salvar a su pueblo tiene una larga tradición en obras serias, pero en *La saga/fuga* aparece de manera humorística y desmitificadora: Así, desde un comienzo es desmitificado porque no importa si su origen es una unión lícita o ilícita: «Lilaila las había formado también en la idea de que el Varón Liberador, el J. B. esperado, había de nacer de un matrimonio o de una coyunda extralegal (daba lo mismo)» (190).

Cuando el Palanganato se convence de que Joaquín María Barrantes está llamado a ser J. B., sus miembros sienten que han encontrado al Varón Liberador que acabará con la opresión en que vive la ciudad. Este gran momento solemne vuelve a ser rebajado con una escena mucho más mundana. Según interpreta Bastida, «parece que en el calor del manoseo, a la criaturita se le hubieran caído los pañales y quedado sus

partecitas al descubierto, lo cual siempre provoca alboroto en las mujeres, rosa-cruces o no. “¡Mira sus cositas, qué chiquititas son!” “Mujer, lo de chiquititas lo dirás tú, porque, para la edad que tiene, más bien parecen enormes”» (192). El discurso se degrada del descubrimiento del salvador al alboroto por los genitales de un bebé que, con el tiempo, deviene en un disparatado culto fálico. El misterio del Palanganato y su búsqueda cabalística entre todos los recién nacidos se reduce cada vez más a dimensiones más mundanas y risibles. Además del culto fálico, otro ritual es el rito de la palangana, el cual en un primer momento sugiere un procedimiento de purificación religiosa, pero resulta ser un simple baño público (193). La imagen mítica de los J. B. queda en entredicho: «These mundane sexual rites carried out in relation to the J.B. legend turn the grandiose hero/savior myth into an earthy travesty, lacking heroic or spiritual dimension» (Blackwell: 115).

Joaquín María Barrantes ocupa un lugar especial dentro de la desmitificación. Su rol es el de poeta local, tiene reconocimiento en la ciudad, aunque su calidad como escritor es muy dudosa. Su imagen es desmitificada por un proceso de desfamiliarización cuando Barallobre trata de argumentar el valor de sus escritos en haber representado un antecedente de autores como Mallarmé y Rimbaud (Blackwell: 119). Torrente Ballester parodia los criterios positivistas de la Historia de la Literatura, por los cuales el valor de una obra está en función de la originalidad de las ideas dentro de la tradición literaria.

El Palanganato parece una sociedad de broma y, como se verá, los J. B. no demuestran la imagen de heroísmo que se les achaca. En cambio, en otros momentos sus rituales del Palanganato sí que parecen seguir una seriedad, sí que pretenden influir en el destino de Castroforte del Baralla. Por ejemplo, establecen un ritual en el Ara de Diana, un altar traído de Grecia tres mil años antes, para asegurar la descendencia de un nuevo J. B. De este modo, se observa cómo los J. B. están sometidos a un constante proceso de mitificación-desmitificación. «The demythification of the J.B. myth is linked to the demythification or rectification of legends surrounding the different characters bearing these initials» (Blackwell: 115-116). Los mitos que Castroforte sostiene en un

principio son sustituidos por imágenes más humanas y, como se verá, son remitificados de otra forma.

José Bastida se apropia de las historias de los J. B. La alternancia de focalización externa con focalización interna, antes referida como oposición entre narrador impersonal y narrador-personaje, es clave en este proceso. El texto juega con los niveles diegéticos. José Bastida hace una narración diegética de lo que experimenta en Castroforte y, cuando le piden que escriba en el periódico local lo que sabe lleva a cabo un relato metadiegético, cuenta al lector la Historia de Castroforte. El juego está en que Bastida no se limita a transmitir lo que ha aprendido, sino que los elementos que no sabe los rellena con su imaginación y modifica elementos que sí conoce. Por ejemplo, inventa buena parte de las biografías de los J. B. Como narrador-personaje, Bastida juega a que descubre la Historia de estos personajes, pero como narrador omnisciente, juega a inventar su Historia. Somete al mito de los J. B. a la revisión que le dicta su imaginación. Se juega con la ambigüedad entre Bastida sea un mero testigo de los hechos y que sea el que los inventa con el uso de la palabra.

La reescritura de los mitos

En *La saga/fuga* lo real y lo fantástico conviven y, como le dice Barallobre a Bastida, «para entender la realidad hay que ser dúplices» (523). Ambos personajes son más capaces de entender lo que sucede que los demás porque se desdoblan. Ambos tienen su propia personalidad, pero son capaces de imaginarse viviendo las vidas de otras personas y asumiendo sus personalidades. Tal como señala Loureiro, *La saga/fuga* explora la identidad de los personajes como multiplicidad. Este es uno de los pilares de la construcción de esta obra. Gracias a la capacidad de Bastida para ensayar diversas personalidades, primero en forma de alter-egos alucinados y, después, como los J. B., es capaz de narrar integrando diferentes puntos de vista, sin dejar de ser él quien relata. La multiplicidad de José Bastida permite que este se construya dentro de la novela como archinarrador. Más adelante se verán las características del archinarrador.

Según Loureiro: «*La saga/fuga* se autoexplica, se vuelve autorreflexiva, nos indica cómo debemos leerla» (63). La obra ofrece claves para comprender el texto, que se construye desde dentro. Esteve dice lo siguiente: «Nuestro autor crea sus novelas fantásticas mostrándonos el artificio que las sustenta, juego verbal y formal muy cervantino en el que el narrador se divierte despistando al lector, a la vez que le ofrece avisos encubiertos que ocultan las grandes verdades de la novela» (70). En *La saga/fuga*, algunos personajes parecen comprender que pertenecen a una novela. No se puede asegurar si, al comienzo de la novela, José Bastida sabe que sus palabras están construyendo la Historia de Castroforte del Baralla. O, dicho de otro modo, no se sabe si es consciente de que va creando el mundo en que vive. Pero, se puede deducir de las citas que se han estudiado que José Bastida llega a ser consciente del poder que tiene la palabra dentro de Castroforte. José Bastida da las claves para leer *La saga/fuga*.

Torrente Ballester emplea elementos realistas y elementos fantásticos para crear una ficción en la que «no se establece en términos de real/no real o sobrenatural [...] las palabras retan a la realidad, limitada por sus leyes racionales, lógicas y verosímiles, provocándola temerariamente en virtud del poder del verbo, creador de mundos coherentes por sí mismos» (Esteve: 73). José Bastida y Castroforte se muestran, al mismo tiempo, reales dentro de la ficción e inventados.

Puntos de vista

José Bastida cuenta como base de su narración, además de los mitos, diversos puntos de vista. *La saga/fuga* tiene un juego de voces narrativas muy complejo: «El problema del punto de vista es todavía mayor, pues al juego polifónico de José Bastida hay que añadir la presencia de una multitud de subnarradores que toman la palabra y cuentan su propia historia o dan su particular versión de los hechos» (García Gila: 273). En *La saga/fuga*, varios personajes funcionan como narradores, tal como señala Alicia

Giménez: «El narrador y el protagonista están implícitamente cada vez más próximos, se tiende a la dispersión de las funciones que toca desempeñar al protagonista, llegando la diáspora hasta los personajes más insignificantes del texto» (1984: 151). No obstante, aclara Gil González que «no se trata tanto de narradores intradieгéticos que intercalen sus relatos, sino de personajes de la narración de Bastida que, en ocasiones, se presentan como fuentes de la misma, o, por el contrario, origen de digresiones que interfieren su desarrollo (214). Las múltiples perspectivas del relato dan lugar a una reflexión acerca del lenguaje en sí mismo, la realidad que es capaz de configurar y cómo construye a los individuos.

Se pueden agrupar los puntos de vista en cuatro tipos. Los dos primeros serían textuales, dobles columnas y relatos integrados; los dos siguientes son fuentes personales, los alter-egos de José Bastida y otros personajes que participan de la narración.

| Puntos de vista | Elementos | Función |
|--------------------------------|--|--|
| Dobles columnas | <ul style="list-style-type: none"> -Versiones de la desaparición de Lilaila (169-172) -Posibilidades de «La Conjuración Epistolar» (184-185) | Diversas lecturas de los hechos |
| Relatos integrados | <ul style="list-style-type: none"> -«Disertación histórico-crítica sobre La Tabla Redonda y El Palanganato...» (159-291) -Discurso de don Torcuato en La Tabla Redonda (270-283) | Caracterización de la realidad de Castroforte del Baralla |
| Alter-egos | <ul style="list-style-type: none"> -Alucinaciones: Bastide, Bastideira, Bastid y Bastidoff -J. B. real (Barallobre) -J. B. históricos y otras combinaciones posibles | <ul style="list-style-type: none"> -Presentan diferentes maneras de pensar y actuar -Expresan desdoblamientos. Cambia el físico y el carácter de Bastida al transitar por los cuerpos de los J. B. |
| Contribuidores de la narración | <ul style="list-style-type: none"> -Apoyos: don Perfecto Reboiras y Barallobre -Interferencias: don Acisclo y don Benito Valenzuela | <ul style="list-style-type: none"> -Ampliación del conocimiento de la realidad de Castroforte del Baralla -Oposición al narrador |

Fuentes textuales: dobles columnas y relatos integrados

José Bastida encuentra textos que refieren la Historia de Castroforte, los cuales le sirven de punto de partida para su imaginación. Establecen un punto de vista en cuanto que conducen la narración en una determinada dirección. José Bastida recibe estos textos, que no puede cambiar, como materia prima para su propia narración.

Las obras de Torrente Ballester tienen un fondo histórico (o supuestamente histórico), pero no se construyen en torno a él propiamente, sino a través de textos. Los elementos históricos a los que se refieren son un tipo de texto entre todos los textos con los que Torrente Ballester compone sus obras. Tal como señala Sobejano respecto de *La Isla*, la cual es «cuaderno de confesiones, carta de amor, novela en proceso (con sus capítulos) y diario secreto» (5).

El primer tipo de fuente textual lo componen las dobles columnas. La información en la que se basa Bastida para contar la Historia de Castroforte del Baralla es incompleta y contradictoria. Por esta razón, respecto de la desaparición de Liliana hay «dos versiones que, sin embargo, conducen al mismo fin». Y, por otro lado, «La Conjuración Epistolar», que se refiere a un conjunto de cartas escritas por las mujeres del Palanganato, lleva a Bastida organizarlas de acuerdo a dos posibles itinerarios.

Los J. B. constituyen un único personaje, representado por varios individuos. Todos ellos son el héroe de la ciudad. «Todo lo cual lo encontraremos, elevado a la enésima potencia, en la polifónica y carnavalesca narración de la batalla final, en la continua transferencia y el sincretismo definitivo de todos ellos, enunciativo pero también espacio-temporal, que les constituye definitivamente como personaje coral y colectivo, capaz de imponer simbólicamente la ficción o el mito sobre lo real y cumplir la profecía sobre su destino por la que se logrará la definitiva existencia de Castroforte» (Torrente Ballester, 2010: 23). Después de sumarse las distintas voces narrativas, estas adquieren en la persona de Bastida el control total sobre la narración y la determinan.

La segunda fuente textual la constituyen los relatos integrados. En *La saga/fuga*, el relato dentro del relato es constante. El archinarrador incorpora relatos provenientes de otros personajes. En la «Disertación histórico-crítica sobre La Tabla Redonda y El Palanganato; y sobre algunas personas y algunos hechos con ellos relacionados, por J. B.» se narran los orígenes de las agrupaciones de nativos que protagonizan los acontecimientos y el culto a J. B. El discurso de don Torcuato en La Tabla Redonda se

haya integrado en el anterior relato, aunque es autónomo. La constante incorporación de fuentes escritas (como *La voz de Castroforte del Baralla* o las *Memorias* de don Torcuato), intervención de personajes históricos como Unamuno, versiones de los hechos y diferentes posibilidades a la hora de leer «La Conjuración Epistolar», entre otros aspectos, hacen de la «Disertación histórico-crítica sobre La Tabla Redonda y El Palanganato...» un ejemplo de riqueza intertextual (Reyes: 46).

Por todo lo que se ha visto, el lector puede y debe desconfiar de que lo que narra Bastida se adecue a la realidad. Sin embargo, Bastida al inventar la Historia de Castroforte está construyendo algo que es real. Juega con las palabras para crear Castroforte del Baralla: «Tenemos razones más que sobradas para creer que en su narración Bastida usa sus fuentes a capricho, inventa, mienta y se contradice, aunque no por eso podemos calificarlo de indigno de confianza...»(Loureiro, 1990: 88-91). Un narrador es indigno de confianza si se arroga «valores que quedan desmentidos por la narración» (Loureiro, 1990: 99). No es el caso de Bastida. Él «nos da pistas para que veamos la naturaleza de su juego».

Fuentes personales: alter-egos y contribuidores de la narración

La primera fuente personal se refiere a los alter-egos. Bastida experimenta desdoblamientos e identificaciones con personajes reales (contemporáneos e históricos) y ficcionales, a los que se puede nombrar como alter-egos. *La saga/fuga* indaga: «...la posibilidad del desdoblamiento, la oportunidad apasionante de exploración de otros seres y hasta del propio “yo” desde fuera. Para el autor, el hombre posee una maravillosa capacidad de transformación (de imaginación), que le lleva a la felicidad de poder vivir varias existencias en una, de saltar de una situación a otra, controlando los procesos de su mente o dejándose llevar por la fantasía » (Giménez, 1984: 108).

El proceso de identificaciones tiene lugar en tres niveles. En el primero, por hambre y soledad alucina a un grupo interlocutores con nombres parecidos al suyo (Bastide, Bastideira, Bastid, Bastidoff), cada uno con una manera de pensar y actuar diferente (García Gila: 275) y, no obstante, muy próximos a su creador: «querían aparecer ante mí como hipóstasis del mismo ser, generalmente autónomas, pero capaces, si se terciaba, de reintegrarse a la unidad originaria» (131). Estos personajes tienen las características que desearía para sí mismo Bastida. Por esto, según Esteve, están contruidos «por defecto» (134). Estos alter-egos son proyecciones de Bastida.

José Bastida inventa alter-egos desde siempre, tiene una imaginación que le lleva a crear personajes a partir de alguna circunstancia vital, los cuales después ganan vida propia. En un principio, recurre a estos alter-egos por las carencias que tiene su vida, tanto de alimento como de compañía. Mientras está bien alimentado, apenas necesita de su conversación (107). José Bastida se da cuenta del carácter imaginario de los interlocutores y, al mismo tiempo, de su inevitable realidad: «Se trata, evidentemente, de un caso típico de función creada por el órgano, o de necesidad de un objeto engendrada por la existencia del objeto mismo» (107). Por un lado, el órgano de su imaginación crea a los alter-egos; por otro lado, no dependen de la voluntad de Bastida, los alter-egos son objetos o manifestaciones que existen dentro de él de una forma vaga, responden a la realidad de su imaginación, y él les da forma de personajes: Bastideira, Bastide, Bastid y Bastidoff.

Los alter-egos alucinados permiten a José Bastida vivir una vida interesante en su imaginación, mientras su vida real es muy limitada. Bastida empieza siendo un personaje solitario que no tiene ningún objetivo, salvo comer lo suficiente para sobrevivir. Bastida está obsesionado con la insuficiencia alimentaria. En cambio, esto no afecta a sus alter-egos. Bastideira habla de la superioridad de la palabra poética sobre la ciencia, Bastide le explica cuestiones gramaticales que le interesan (109), Bastid siempre aporta su elegancia y Bastidoff comenta sus planes anarquistas para luchar contra la burguesía. Asimismo, los alter-egos invitan a Bastida a que salga al mundo real a continuar con la narración. Bastide le sugiere que continúe la conversación

gramatical con Barallobre (109). Se podría interpretar que estos alter-egos primitivos, como proyecciones del psiquismo de Bastida, le instan a que adquiriera un papel más activo. En un primer momento, los alter-egos conversan entre sí, mientras José Bastida no se atreve a intervenir.

Los alter-egos tienen las características que le gustaría a Bastida para sí mismo. Al comienzo del texto, le gusta una chica pero no se atreve ni a mirarla porque no tiene esas cualidades: «Si yo fuera tan elegante como Mr. Bastid o tan fino y románticamente atractivo como Bastideira; tan buena facha como M. Bastide o tan imponente como Bastidoff, es casi seguro que la hubiera conquistado» (115-116). Los alter-egos representan todas aquellas cosas que Bastida querría ser o hacer y no puede. Bastida siente una gran rabia frente a las injusticias que comete don Celso Taladriz, el director de la academia en que trabaja, por lo que el anarquista Bastidoff le explica cómo asesinarlo.

En un segundo nivel, como señalan Becerra y Gil González, estos alter-egos desaparecen a medida que los J. B. «históricos» o «externos» cobran entidad (Torrente Ballester, 2010: 22). Bastida va asumiendo como propias la Historia de Castroforte del Baralla y la de los J. B., se aleja de los alter-egos que alucinó y se identifica con los J. B. existentes, de los que ha leído y con un vecino que, como él, lleva las siglas J. B., don Jacinto Barallobre. Bastida y Barallobre se dan cuenta que su forma de ser es la misma. Así, Barallobre le dice a Bastida lo siguiente: «Usted y yo somos dos almas dúplices, y usted lo sabe. Cuando me hablaba de su poesía, dijo algo de juegos de palabras, pero le vengo observando y sé que también juega con las acciones. Como yo» (523). Bastida y Barallobre unas veces colaboran y otras se disputan la tarea de narrar. En su análisis, Gil González extrae que: «El *juego* de éste (Barallobre) es, por tanto, ser al mismo tiempo personaje de la narración de Bastida, proyección del narrador y conciencia crítica del relato, en el que actúa como narratario [...] se disfraza de los J. B. míticos y los suplanta en público [...] su discurso utiliza las invenciones y opiniones que Bastida le había transmitido. Así se convierte en un narrador paralelo, que Bastida siente, como en el caso de don Perfecto, como un rival» (2001: 216).

El carácter de Barallobre completa a Bastida y, al mismo tiempo, ambos se identifican mutuamente. *La saga/fuga* trata acerca de la construcción de la identidad a través de las palabras. Esto es compartido por autor, narrador y personajes en esta y otras novelas torrentinas. Las distintas personas, reales y literarias, que participan en el proceso creativo tienen en común algún aspecto que es el que motiva la narración. Torrente Ballester confiesa en *Cuadernos de un vate vago* lo siguiente: «Yo atribuyo a Barallobre mis propias dificultades» (Torrente, 1982: 99).

En el tercer nivel, la identificación de Bastida con los J. B. se hace más intensa y se adentra por los vericuetos de la imaginación. Experimenta la transmigración por los cuerpos de los J. B., algunos históricos y otros fruto de las combinaciones imaginarias de los rasgos de los históricos. Se produce «la confusión de los tres niveles referenciales se manifestará abiertamente, y quien dice yo será alternativamente José Bastida, los diferentes J. B. ya dotados de la suficiente entidad narrativa en la novela para ser encarnados sucesivamente por Bastida, y los J. B. combinatorios y *supernumerarios* con los que se abre este capítulo, y que, de forma complementaria a los heterónimos iniciales, son el resultado de las casi infinitas variantes nominales y caracterológicas no ya sólo de Bastida, sino de Bermúdez, Balseyro, Ballantyne, Barrantes, Bendaña y Barallobre» (Torrente Ballester, 2010: 22-23). La aportación de los J. B. a la narración va más allá de conformar uno de los mitos de Castroforte del Baralla y de servir de fuente a José Bastida. La identificación que este tiene con los héroes de la ciudad lo eleva a archinarrador, centra la narración colectiva en torno a la persona de José Bastida. Se profundizará en este asunto más adelante.

Los niveles mencionados se distribuyen en el texto del siguiente modo: los personajes que alucina aparecen en el primer capítulo principalmente, la identificación con Barallobre en el segundo y transita por los cuerpos de los J. B. en el tercero.

El segundo tipo de fuente personal lo constituyen los contribuidores de la narración, que son personajes que, con sus palabras o acciones, dirigen la narración en

cierto sentido. Los contribuidores entran en contacto con Bastida y le ofrecen su visión sobre la realidad en que viven, la cual incorpora Bastida. Gil González (2001: 214-220) divide a estos personajes en «apoyos», que llevan a cabo aportaciones constructivas, ofrecen a Bastida nuevos datos para escribir la Historia de Castroforte: don Perfecto Reboiras y Barallobre¹⁴; y en «interferencias», cuyas aportaciones parecen destructivas, cambian o alteran el curso de la narración de Bastida: don Acisclo y don Benito Valenzuela. Los apoyos suministran información a la que Bastida no tiene acceso: don Perfecto Reboiras a través de su longevo y sabio loro y Barallobre por estar en posesión de los secretos. No obstante, ambos amenazan a Bastida con desplazarle como narrador. Para rivalizar con don Perfecto Reboiras, inventa el Tren Ensimismado: «Pero no solamente era ya tarde para dar marcha atrás –la mención del Tren Ensimismado, si por una parte le molestaba (a don Perfecto Reboiras), por otra le atraía: no había más que fijarse en el brillo de sus ojos- sino que yo no lo deseaba, pues, en lo íntimo de mi conciencia, me sentía orgulloso de lo que estaba inventando» (315).

Por su parte, cuando Barallobre se disfraza de Vate (Joaquín María Barrantes), le roba el protagonismo-narrador a Bastida: «El corazón de Bastida, por momentos, se enternecía, y, entonces, acariciaba las cuartillas, las recorría con los dedos, como para comprobar que estaban íntegras» (559). La actuación de Barallobre impide a Bastida leer sus descubrimientos a los miembros de La Tabla Redonda. *La saga/fuga* es una obra en la que la metaficción juega un papel importante, tanto de manera indirecta en los episodios en que a Bastida se le parecen los J. B., cuando ejerce como “médium” espiritista; como directa, cuando el narrador interpela a Barallobre (Loureiro, 1990: 322).

De modo que las intervenciones de don Perfecto Reboiras y de Barallobre en parte también alteran la narración. Los casos que Gil González señala como interferencias se refieren a personajes sin un destacado papel para el desarrollo de la

¹⁴ Barallobre es un caso particular porque es, en un primer momento, un personaje independiente de Bastida, tiene información que no posee el narrador; pero, una vez se produzca la identificación entre ambos es como si fuesen el mismo personaje, J. B.

Historia¹⁵: don Acisclo es la función que se opone a la liberalidad de los miembros de La Tabla Redonda y don Benito Valenzuela «parece representar el verbalismo gratuito o el discurso de conciencia de tintes surrealistas» (Gil González, 2001: 219). Ambos personajes van en contra del discurso que construye Bastida, don Acisclo por la vía de la censura y don Benito Valenzuela por el disparate. Sin embargo, son personajes igualmente necesarios para que Bastida lleve a cabo su narración. El narrador incorpora también sus aportaciones.

¹⁵ Don Acisclo también tiene un loro longevo y sabio, pero lo que este le dice no sirve tanto a enriquecer el relato que hace Bastida como al descubrimiento por parte de don Acisclo de su destino. Y en don Benito Valenzuela prima la acción sobre sus breves comentarios.

2.2 Los personajes que se rebelan en *Fragmentos de Apocalipsis*

El personaje con realidad suficiente

La novela es un género cuya amplitud formal facilita que recoja cualquier aspecto de la experiencia humana y del conocimiento. Este tipo de narrativa toma como referencia elementos propios del mundo del autor, los cuales son ficcionalizados de un modo dialógico. La oposición de personajes con diversas maneras de pensar, sentir y actuar «generan información [...] hacen pensar» (Rodríguez: 38) sobre la información. Por ejemplo, las invasiones vikingas que se mencionan en *Fragmentos* parten de verdaderas invasiones que experimentó Galicia. No obstante, estas adoptan un giro imaginario con las fantasías que tienen los personajes sobre cómo será la vuelta de los vikingos. La narrativa es jugar a que los personajes ficticios y sus conversaciones ficticias son reales, porque, aunque nunca han tenido lugar, representan algún aspecto relevante para el ser humano. Esto es especialmente significativo en el caso de Torrente Ballester, donde el diálogo es la base en la que se funda la creación de las ficciones que los personajes viven.

El personaje es una forma que representa aspectos humanos, se asemeja a una persona en sus pensamientos, emociones y acciones. La Literatura juega a que todos estos elementos responden a individuos que existen o han existido en el mundo del lector. No obstante, el personaje no es más que sus palabras, no tiene realidad material, incluso si representa a un personaje histórico, como se verá más adelante. El personaje ha de responder al principio de realidad suficiente, que consiste en «las condiciones estructurales mínimas que se exigen al objeto representado (hombre, cosa), para que pueda ser recibido “como si fuera real”» (Torrente Ballester, 1980: 46).

De acuerdo con Torrente Ballester, el personaje literario o «*La figura literaria* [...] es una forma de contorno humano» (Torrente Ballester, 1982a: 91). La escritura de

un personaje parte de un aspecto formal. Torrente Ballester establece algunos principios para la construcción de personajes. En primer lugar, hay que desarrollar la estructura interna del personaje, esto es, debe responder al principio cohesión. La figura lograda se haya unida por «una fuerza, interna o externa a la cosa misma, que coloque en su sitio a cada uno de los elementos y los mantenga trabado componiendo la figura» (Torrente Ballester, 1982a: 12). En segundo lugar, la estructura interna debe estar vinculada con su entorno, debe seguir un principio de congruencia: «el personaje necesita *situarse en una relación determinada* con la “realidad” en que está inserto».

Torrente Ballester considera que es equivocado interpretar a un personaje desde un único rasgo que condiciona todas sus acciones, es más ajustado «un sistema de elementos-regidos por un principio de cohesión- que permite flexibilidad suficiente al personaje para adaptarse y comportarse de modos diferentes de acuerdo con sus circunstancias» (Loureiro, 1990: 28). Torrente Ballester trata de evitar encasillar al personaje en una forma de ser establecida, que lo convierta en una mera función que se repite. El personaje está vivo dentro de la ficción, se caracteriza porque lleva a cabo una determinada búsqueda, que le lleva a interactuar con su entorno y a aprender de él. En este sentido, Torrente Ballester defiende que «un personaje literario es mucho más inteligible como “destino” que como “psicología” o como “carácter”» (1990: 425).

El principio de cohesión para construir un personaje puede ser interno o externo. En este último caso, algo externo al personaje, el narrador u otros personajes, señala la significación constante del personaje o, lo que es lo mismo, el personaje consiste en una abstracción. Se trata de un personaje unívoco. Ángel G. Loureiro muestra que el Quijote en sus seis primeros capítulos está «sometido a una significación externa, ya que todo cuanto hace el hidalgo o sucede en la novela está dirigido a mostrar los efectos perniciosos de la lectura de los libros de caballería» (29-30). Quijote se podría definir, hasta este momento, como un caso de locura debida a ciertas lecturas. En cambio, cuando el principio de cohesión es interno, el personaje adquiere múltiples significaciones, se convierte en un «personaje vivo, individual, personal, concreto... no típico» (Loureiro, 1990: 30-31). Después de esos capítulos iniciales, la identidad de

Quijote se vuelve un misterio que se va desvelando en parte, pero que permanece como incógnita en su núcleo. Si el personaje está bien cohesionado, el lector «experimenta una atracción o repulsión “humanas”, como si fuera un ser de verdad» (Loureiro, 1990: 29). A este tipo de personaje lo denomina personaje multívoco¹⁶ y aparece «“por un impulso interior” [...] y goza de total libertad o independencia de su creador» (Loureiro, 1990: 31).

Si bien los personajes son individuos inventados, responden a las preocupaciones de las personas. El personaje retrata las búsquedas del ser humano (Loureiro, 1990: 32-33). La naturaleza de ambos es la misma, el deseo que les lleva a actuar y a relacionarse con su medio y, finalmente, les conduce a destinos determinados. La diferencia está en que la persona vive en la realidad que está fuera del texto y el personaje en la realidad ficticia. Torrente Ballester entiende que tanto la personalidad de la persona como la del personaje son múltiples. Según el autor, la vida «es la lucha incesante de lo imaginario-real contra lo posible-ideal» (Loureiro, 1990: 33). El ser humano no se puede definir de manera unitaria porque siempre está queriendo ser otra cosa, de modo que no solo es lo que hace, sino también lo que potencialmente pudo hacer o lo que querría hacer. Es propio al ser humano querer ser otro, desdoblarse en diferentes identidades, como dice José Bastida en *La saga/fuga*: «En general, todos los niños quieren alguna vez ser el papa, el cura, el gato, el águila y el triángulo isósceles, y con cierta frecuencia lo consiguen» (636). Esto es especialmente evidente en el terreno de la Literatura, que es un espacio para vivir otras vidas. El autor y el lector participan de esta actividad con el fin de experimentar aquellas cosas que, en la vida real, no han podido. Torrente Ballester convierte esta reflexión narratológica en tema de sus obras, donde aparecen personajes-narradores, a veces también lectores, que se dejan llevar por su imaginación, construyendo así múltiples personalidades.

¹⁶ Torrente Ballester menciona un tercer tipo, el personaje equívoco, pero, como apenas tiene desarrollo teórico, no se va a tener en cuenta en este estudio.

Los personajes autónomos

Los personajes de cualquier ficción están hechos de palabras y autores como Torrente Ballester y Cervantes hacen explícita esta naturaleza. Dice Foucault acerca del Quijote: «Todo su ser no es otra cosa que lenguaje, texto, hojas impresas, historia ya transcrita. Está hecho de palabras entrecruzadas; pertenece a la escritura errante por el mundo entre la semejanza de las cosas. Sin embargo, no del todo: pues en su realidad de hidalgo pobre, no puede convertirse en caballero sino escuchando de lejos la epopeya secular que formula la Ley» (53). Quijote empieza siendo un personaje supuestamente real, Alonso Quijano; pero sus lecturas y su talante fantasioso lo llevan a aspirar a ser «personaje de un libro» (Torrente Ballester, 1975: 36), quiere que otros lean sus aventuras como él ha leído las aventuras de los caballeros andantes.

Torrente Ballester toma el modelo cervantino. Sus personajes, especialmente los narradores, son seres fantasiosos que emplean la palabra para crear un mundo de aventuras. En cambio, les diferencia de Quijote que son personajes literarios desde el comienzo. En el caso de *Fragmentos*, se muestra que los personajes que aparecen son invenciones de él, aunque puedan hacer referencia a personajes históricos, y el mismo narrador se introduce dentro de la ficción como personaje. *Fragmentos* es la obra torrentina en que resulta más claro que los personajes son lenguaje, si bien, en otras obras, el narrador y algunos personajes tienen conciencia de esto.

Los personajes torrentinos surgen del inconsciente del creador ficcional. El narrador, el cual dentro del texto se hace como que fuese autor, se le puede nombrar como autor pretendido, vive a los personajes como autónomos en cuanto que surgen de forma involuntaria de su imaginación: «Las imágenes de la experiencia no permanecen inertes en este escondite oscuro a que me he referido, sino que viven, se mueven, chocan con otras, se modifican y modifican a sus vecinas... hasta que hayan un resquicio por donde salir... Y nunca vienen solas, sino que arrastran a sus vecinas, se organizan por su propia ley interna, se hacen a sí mismas. Todo novelista ha experimentado la irrupción [...] de un personaje hecho, constituido, que obra y habla sin

que el escritor pueda hacer otra cosa que convertirse en notario de lo que va viendo y oyendo» (Loureiro, 1990: 36).

Estos personajes adquieren el carácter de multívocos, compuestos de diferentes rasgos, gracias al proceso de inspiración con que surgen y al posterior trabajo que hace el narrador (autor pretendido) de ponerlos en palabras. Torrente Ballester muestra cómo las imágenes percibidas se transforman de un modo involuntario y surgen para que el autor pretendido¹⁷ las ponga por escrito. El narrador se convierte así en un testigo de la imaginación que vive en él. «Torrente talks of characters, who, once created, seemed to take over and reshape the whole novel, transforming the work into something quite different from what he had envisioned» (Blackwell: 151). *Fragmentos* es «coconstruido» (Rodríguez: 35) por diversos personajes, además del narrador, Lénutchka, don Justo Samaniengo y el Supremo.

Las obras de Torrente Ballester están escritas desde la conciencia de su carácter ficticio y retórico. En ellas, un personaje o unos pocos personajes acceden a lo fantástico. A estos personajes, Loureiro les llama fantásticos privados. Las obras de Torrente Ballester son fruto de los esfuerzos, a veces conjuntos, a veces opuestos, de varios personajes. El personaje fantástico privado se caracteriza por «su amplitud de imaginación o, lo que en Torrente resulta equivalente, por no estar totalmente dominado o limitado por sus circunstancias, por estar disponible para la apertura a nuevas posibilidades y, si es menester, para el sueño a ojos abiertos» (Loureiro 268). La conciencia que tienen estos personajes de que ellos, los otros personajes y toda la historia que viven es fruto de las palabras les permite asumir un rol autorial, tener cierto control sobre la narración. Torrente Ballester lleva el juego metaficcional a una complejidad en la que no es solo el narrador quien maneja el lenguaje para configurar la historia, sino que varios personajes dialogan en la construcción del relato.

¹⁷ Respecto de *Fragmentos*, narrador y autor pretendido son términos sinónimos. Es posible establecer analogías entre el autor pretendido o, en este caso, narrador, personaje ficticio que escribe; y el autor, persona real que también escribe y vive fuera del texto. *Fragmentos* se refiere a su narrador como verdadero autor de lo que se lee. Este juego «como si» permite reflexionar sobre el papel del creador de ficciones.

El narrador crea personajes que, en su imaginación, cobran vida. En el caso de Torrente Ballester, el narrador juega a que, verdaderamente, sus personajes tienen vida y, por lo tanto, sienten, piensan y actúan libremente. El narrador se introduce en las ficciones que ha creado, se mueve por los escenarios como si fueran verdaderas ciudades, dialoga con los personajes y continúa desarrollando la ficción en que está inmerso, ayudado por las experiencias que tiene dentro de ella. Torrente Ballester señala que la escritura es un trabajo cooperativo, porque, pese a que el acto de escribir es solitario, el escritor lo hace en relación a sus experiencias vitales. Se inspira en personas que conoce para crear a sus personajes. En *Fragmentos*, el narrador hace lo mismo. Por ejemplo, crea a Pablo Bernárdez con el aspecto que tiene un conocido suyo (45). Del mismo modo, el autor puede recurrir a la opinión de otras personas acerca de su texto o incluso invitar a otras personas a que lo ayuden a continuar la historia, como hace el narrador de *Fragmentos* con Lénutchka. Como se va a ver, este personaje influye en el desarrollo de la obra.

En las novelas de Torrente Ballester, el narrador y los personajes están al mismo nivel respecto de la creación artística porque interactúan como seres hechos de palabras: «En tanto que se componen de palabras, todos los personajes tienen el mismo rango, performativo y productivo. Todo lo que se convierte en lenguaje, en texto, cobra existencia, y produce más texto y con ello más mundo» (Winter: 69). La explicitación que hace Torrente Ballester de que los personajes son solo palabras, hace que cualquiera de ellos pueda participar de la narración. No hay nada que diferencie al narrador del resto de personajes.

Si bien las obras de Torrente Ballester pretenden que los personajes son autónomos, el mismo autor señala que se trata de un juego, es como si fueran autónomos: «los personajes de ficción hacen y dicen lo que quieren los autores» (19). En *Fragmentos*, una vez ha definido los personajes, el narrador parece dejarlos actuar libremente, pero, en realidad, guía todos sus pasos. Un buen ejemplo tiene lugar durante las excavaciones en busca de los restos de Esclaramunda. Monsieur Mathieu llega a la ciudad y observa los trabajos. Pese a que se supone que es la primera vez que está en

Villasanta de la Estrella, Monsieur Mathieu les indica por dónde deben abrir camino para llegar hasta Esclaramunda. Parece que Mathieu sabe más que el mismo narrador. Don Procopio le pide que le explique de dónde proviene su conocimiento. El narrador no interviene en las acciones de ninguno, pero, cuando se disponen a salir de la catedral, prevé todos sus pasos: «...sucede que éste (el narrador), como hombre de conciencia que es, y dado al realismo, se encuentra con que la pareja tiene que salir por una de las tres puertas que la catedral mantiene abiertas a estas horas. [...] Si eligen esta última se encontrarán con don Felipe Segundo [...] no tendrá otro remedio don Procopio que explicar a Mathieu quién es don Felipe Segundo, cosa que me pondría en un brete, porque yo mismo no lo sé» (168). El narrador recupera el control de la escena, vigila las acciones de sus personajes, evita que salgan por la puerta que lo pondría en un compromiso y, en su lugar, los hace salir por otra en la que se encuentran con un personaje que les da noticias de los anarquistas y, de este modo, enlaza la escena con una trama que le interesa seguir desarrollando.

Ulrich Winter ha definido dos reglas que rigen *Fragmentos*, que son aplicables a las otras obras torrentinas analizadas:

La primera ley consiste en que no hay diferencias entre el yo de una persona y el yo de un personaje. Tanto la persona como el personaje tienen historia, se construyen a través de los sucesos que viven, de las palabras que emplean para relacionarse con su mundo y para definirse a sí mismos.

La segunda ley dice: «todo lo que se puede articular lingüísticamente, o sea, todo lo que se puede “nombrar”, cobra autonomía, cada palabra, que se pronuncia o escribe, es una “productividad” potencia igual a la creación espontánea del autor-sujeto» (Winter: 69). Para Torrente Ballester, todo lo que existe se puede recoger en palabras y, por tanto, puede ser objeto de tratamiento literario. Pero las palabras no son algo pasivo, no son meras herramientas al servicio del narrador, sino que son un ejercicio de creación. La realidad Las palabras están vivas. Si se entiende que todos los elementos de la realidad forman parte del mundo de las palabras, nos damos cuenta que la realidad

misma se expresa por sí misma. El mundo entero es un escenario para el autor, pero no hay un único autor, sino muchos, todos los humanos se expresan y crean historias, algunas ficticias y otras reales, a veces por escrito y otras oralmente.

Al desaparecer la diferencia entre narrador y personajes, también queda eliminada la separación entre realidad y ficción. «Sujeto y objeto surgen al mismo tiempo, por lo que ni uno ni otro necesitan un término específico [...] El personaje concebido personalmente, que es continuamente autor-sujeto y texto-objeto, se convierte en una alegoría personal del texto como *écriture*: el yo-autor es metáfora de la “auto-productividad del texto”» (Winter: 69).

Los personajes imaginados

Durante el proceso de escritura, «La novela se construye ante nosotros, marcha hacia delante, por un rumbo tan imprevisible para su creador como para el lector» (Loureiro, 1990: 217). El narrador inventa un escenario y unos personajes, a los que caracteriza según las acciones que la imaginación del autor dicta: «en su camino hacia el futuro la novela necesita ir poblando su pasado» (Loureiro, 1990: 217). El mundo de *Fragmentos* se desarrolla tanto hacia delante como hacia atrás. Por ejemplo, se alternan pasajes que cuenta lo que ocurrirá en la ciudad, Villasanta de la Estrella, cuando lleguen los vikingos, con pasajes en los que el narrador se ve obligado a inventar la Historia pasada de la localidad.

Las obras metafictionales, como *Fragmentos*, convierten a la creación literaria en parte del asunto del texto. De modo que «los personajes de esas narraciones [...] pueden adquirir vida propia o pueden ser utilizados por otros narradores» (Loureiro, 1990: 218). En el primer caso, los personajes parecen independientes del narrador: piensan, sienten y actúan aparentemente sin que el narrador intervenga. En cualquier caso, el texto explicita que se trata de un juego, «esas figuras gozan de cierta autonomía. Parece como

si preexistieran al acto mismo de la invención, y como si éste no fuera de creación, sino descubrimiento [...] ¿Quién sabe si el arzobispo no me dirá, acerca de sus teologías, cosas que ignoro?» (364). En todo momento, el narrador de *Fragmentos* juega a crear la duda acerca de si la realidad que él crea tiene una entidad propia o depende solo de él. Por otra parte, hay personajes que son empleados por los narradores. Un caso de esto es la Madre Transfiguración, monja que tiene revelaciones acerca de quiénes de Villasanta van a ir al infierno (63-64). Se diferencia de los personajes con autonomía, como puede ser don Justo Samaniego, en que ella no tiene la palabra, sus revelaciones son contadas por otros personajes con funciones narrativas.

Puesto que todos los personajes son hechos de palabras, tanto el narrador como el resto de personajes están compuestos de la misma materia. Lo que los diferencia es la función que hacen: el narrador dirige el relato, dentro del cual también lleva a cabo acciones, mientras que los personajes que simplemente llevan a cabo acciones son objeto de los designios del narrador. Hay algunos personajes que están en una categoría intermedia, no llevan las riendas de la narración, pero, a veces, participan de ella y parece que tienen cierto control narrativo sobre los acontecimientos. En *Fragmentos*, igual que en *La saga/fuga*, algunos personajes comparten privilegios propios del narrador (Booth: 160-163). Se van a comentar dos casos: Lénutchka, quien por su capacidad crítica, dirige el sentido que adquiere el texto; por su capacidad para narrar, produce parte de la ficción; y, por participar en la acción, hace avanzar la acción desde dentro del texto; y don Justo Samaniego, que inventa una ficción paralela a la del narrador. El narrador hace como que necesita de estos personajes narradores. Por un lado, necesita las valoraciones que le hace Lénutchka para reconducir su desbordada imaginación. Por otro lado, necesita de la imaginación de don Justo Samaniego para que le cuente cómo será la llegada de los vikingos.

El narrador y Lénutchka

En las obras torrentinas, los narradores emplean la palabra para fantasear situaciones que desean. Se ha visto cómo la palabra sirve a José Bastida para crecer como personaje y se comprobará que *Fragmentos* y *La Isla* permiten a sus narradores vivir un amor en la ficción imposible en la vida real. El narrador de *Fragmentos* es un profesor mayor que conoce por carta a una joven profesora que vive en otro país. Se enamoran mutuamente, pero no pueden estar juntos en la realidad por la distancia espacial y de edad que hay entre ellos. De este modo, *Fragmentos* representa que la Literatura sirve para vivir otras vidas (Vargas Llosa, 1997: 12-13). La imaginación supera los límites que impone la realidad. Según David Herzberger, la lección última de *Fragmentos* «es la idea de que la autoridad liberadora de la imaginación supera los constreñimientos del mundo fuera del texto» (Loureiro, 2004: 55).

Para salvar estos obstáculos, el narrador escribe una ficción en la que él y ella, a la que da el nombre de Lénutchka, viven en una ciudad él inventa, Villasanta de la Estrella. Él le explica la relación que mantienen del siguiente modo: «“Un conjunto de cartas en las que estaré yo mismo, hecho palabra también; con las cartas a la vista, quiero decir, con la advertencia reiterada de que es una ficción verbal, y en modo alguna una historia verdadera ni siquiera verídica”. “Puestas así las cosas, respondió ella, ¿qué clase de realidad pueden tener tus personajes?” “Más o menos la misma que Emma Bovary si, al mismo tiempo que su historia, lees las cartas de Flaubert en que cuenta cómo la va escribiendo”» (144). Su historia es real mientras que ambos sostengan el pacto de ficción, mientras juegan a creerse las palabras.

Como es propio del juego, ambos saben que sus experiencias dentro de Villasanta de la Estrella son una ficción y, en algunas ocasiones, se dan cuenta que la imaginación no puede suplir a la realidad. Lénutchka siente nostalgia por su país de origen, Rusia, y el narrador lamenta haberla arrebatado de «aquel mundo (en el que ella vive realmente), que era el suyo, donde los hombres y mujeres eran de carne y hueso, y

no meras palabras» (123). Sin embargo, la ficción permite a ambos vivir el amor que sueñan. Así, en otro momento, Lénutchka siente que la imaginación ha hecho su vida más feliz: «Y pienso en una muchacha de Leningrado, que estará ahora durmiendo en su camastro monoplaça, y a la que nunca le será dado amar así» (148).

Los personajes tienen unas aspiraciones que tratan de saciar con el uso de la palabra. Esto es lo mismo que ocurre en el *Quijote*. Alonso Quijano fantasea que él es un caballero andante y que su mundo es como el de los libros en que ha leído las hazañas que él quiere protagonizar. «Alonso Quijano se ve, pues, en la necesidad de “crear tal hombre” y “tal mundo”» (Torrente Ballester, 1975: 30). La transformación del mundo real al mundo ficticio y de los personajes reales a los ficticios precisa un doble juego de instrumentalidad. El personaje debe llevar a cabo dos operaciones, una práctica y otra lingüística (Torrente Ballester, 1975: 30). Quijote necesita comportarse como un caballero y hablar como un caballero para acabar siéndolo dentro de la ficción. De la misma forma, el narrador de *Fragmentos* crea a los personajes, incluido a sí mismo, y a Villasanta de la Estrella. La ciudad existe dentro de la ficción y los personajes actúan en ella (operación práctica) y, al mismo tiempo, se muestra que son fruto de las palabras (operación lingüística).

En el prólogo de *Fragmentos*, Torrente Ballester indica que él escribe siempre con un sentido crítico y que la forma que tiene de explotarlo literariamente consiste en transformar las objeciones y sugerencias que le surgen a su propio texto en un personaje. En *La saga/fuga*, José Bastida le cuenta el sueño que ha tenido a Barallobre y este opina al respecto; en *La Isla*, el narrador recibe réplicas de Ariadna; y, en *Fragmentos*, el narrador inventa a Lénutchka para que valore su trabajo. En sus novelas, Torrente Ballester convierte al lector implícito, al que se dirige el texto, en un personaje más: «el lector modelo, *está dentro del texto, incrustado en lo que nos cuentan, creándolo*» (Rodríguez: 36). Respecto de *Fragmentos*, dice Torrente Ballester: «objetivé mi raciocinio estético y lo confié, como función justificante, a la figura de Lénutchka» (17).

El lenguaje ofrece a los personajes una gran libertad para vivir experiencias: «No te olvides de que eres un conjunto de palabras, lo mismo da tú que yo, si te desdoblas somos tú y yo, pero puedes también, a voluntad, ser tú o yo, sin otros límites que los gramaticales» (34). Las operaciones lingüísticas permiten al personaje ser de muy diferentes formas. En el prólogo de *Fragmentos*, Torrente Ballester dice conocer a una profesora de Literatura en la Universidad de Leningrado, con la que mantiene correspondencia. Según Torrente Ballester, a partir de esa mujer, cuya realidad es impenetrable (17), crea a Lénutchka. Por mucho que esté basada en una persona real, dentro del texto es igualmente ficticia que cualquier personaje: «¿qué diferencia hay entre ella y cualquier otra figura instituida también por la palabra?» (17).

Dentro del texto, el narrador y la mujer en que está inspirada Lénutchka son personajes reales, tienen una existencia fuera del papel. Además, se incorporan a la ficción como personajes de ficción. «Lénutchka es un personaje pero, al mismo tiempo, constituye una alegoría del lector o del acto de lectura» (Loureiro, 190: 197). Su función es acompañar al narrador en su escritura, hacer apreciaciones y aportaciones de escritura. Asimismo, la relación amorosa entre Lénutchka y el autor convierte al narrador en parte de la narración. «Lénutchka aparece como representación del papel activo de un lector que actúa como co-creador y que, en última instancia, por los nuevos rumbos que impone a la novela, otorga de cierta manera el sentido último a la obra» (Loureiro, 1990: 210).

El narrador recurre a Lénutchka cuando no sabe cómo continuar la narración. El sentido crítico de ella le orienta y la admira enormemente: «Si yo hubiera recibido una educación así, me hubiera dedicado a la crítica y habría dejado para otro estos líos de la invención [...] ¡Hay que ver, además, la precisión de conceptos con que Lénutchka se desenvuelve, y que soy capaz de repetir!» (345). El narrador realiza un ejercicio retórico humorístico. Lleva su admiración por Lénutchka y su falsa modestia hasta tal punto que dice que prefería ser crítico como ella, para emplear el lenguaje con la misma precisión.

Esto podría tomarse por serio si Lénutchka fuera un personaje real, pero ella es la ficción que el narrador crea a partir de otra mujer. De modo que tanto el carácter crítico como la precisión en el lenguaje surgen del narrador, aunque este los ponga en un personaje. *Fragmentos* juega a poner en duda la separación entre la vida real de los personajes y las ficciones que crean. De acuerdo con Blackwell, tiene lugar lo siguiente: «breakdown of the frontier between life and literature, frequently discussed here, in which all levels and types of reality gain equal validity in the mind, all fusing to become simple “life”» (156). El narrador y la Lénutchka que se mueven por Villasanta de la Estrella están hechos de palabras, pero responden a la forma de ser de los personajes en quienes están inspirados.

Don Justo Samaniego

Don Justo Samaniego es uno de los personajes que más apariencia tienen de ser autónomo. El narrador está contemplando *Los comentarios al Apocalipsis, de san Beato de Liébana*, cuando una voz le anuncia: « “Sí, se va a cumplir el milenario- dice una voz a mi derecha; vuelvo la cabeza, y escucho-. [...] ” El que ha hablado es un hombrecillo bastante grueso, con gafas de miope; un hombre desaliñado, pero en modo alguno vulgar. “¿Quién es usted?”, le pregunto. “Soy don Justo Samaniego”» (45-46). Don Justo Samaniego lleva la iniciativa: aparece sin que el narrador haya pensado en él y anuncia que se van a cumplir los mil años, al término de los cuales, el rey vikingo Olaf prometió regresar a tomar la ciudad.

Don Justo Samaniego está caracterizado de forma grotesca. Por un lado, es una autoridad en las sagas literarias escandinavas, a las que pertenecen los vikingos; y, por otro, padece una total incapacidad para el amor, confiesa tener su complejo de Edipo sin resolver. La teoría psicoanalítica defiende que uno de los pasos del desarrollo en la niñez consiste en que el varón se enamora de su madre, pero percibe que el padre acapara su amor, por lo que siente agresividad hacia él. De una forma simbólica, el niño querría matar al padre para poder estar con la madre. Esta etapa se superaría cuando el

niño, al comprobar que el padre es más fuerte que él, renuncia a sus deseos incestuosos y convierte su agresividad en esfuerzos por parecerse a su padre. *Fragmentos* hace una lectura paródica del psicoanálisis presentando a don Justo, un hombre maduro, con un problema propio de un niño. Don Justo ha hecho una lectura literal y equivocada de la teoría psicoanalítica. Cree que no podrá amar a ninguna mujer, hasta que no mate a su padre.

Este personaje dice haber tenido la revelación de la invasión de los vikingos, la cual narra en cinco secuencias proféticas. Aparecen inexplicablemente indios en Villasanta de la Estrella, capitaneados por Sitting Bull. El alcalde les prepara una tablado para recibirlos, ellos desfilan, echan abajo el tablado y muestran que, en realidad, son soldados. Entonces, la población se da cuenta que son los vikingos (primera secuencia, 98-108). El Escalda del rey vikingo pide a don Justo que traduzca el comunicado en el que anuncian la toma de la ciudad, le encarga la redacción de la vida de Esclaramunda y le pregunta dónde pueden presentar un producto con el que esperan revolucionar la moral y el mercado: una sofisticada muñeca erótica (segunda secuencia, 175-185). Se transmite al pueblo las leyes del rey Olaf, por las que los hombres de Villasanta no pueden tener relaciones con sus mujeres, en su lugar, estas deben tenerlas con los soldados vikingos y los hombres de Villasanta recibirán a cambio una muñeca erótica (tercera secuencia, 244-254). El pueblo está contento hasta que surge un nuevo modelo de muñeca, la X3, a la cual los obreros no tienen acceso. Estos lo perciben como una injusticia, como una situación de lucha de clases, los ricos tienen las mejores muñecas y ellos las peores. Los obreros, liderados por los anarquistas, luchan contra los invasores (cuarta secuencia, 313-330), hasta que su enfrentamiento se vuelve una cruda guerra (quinta secuencia, 369-374).

El texto adquiere un enfoque irónico : «It would be [...] appropriate to call this an ironic, fragmented apocalypses, since the end of the town, forewarned in these fragmented prophecies, sees Evil, personified in the Viking King Olaf, triumphing over the merely human and prosaic» (Blackwell: 137). El Apocalipsis que narra Torrente Ballester, en lugar de traer la victoria del reino de Dios, como en *Los comentarios al*

Apocalipsis, de san Beato de Liébana, provoca la victoria del Demonio. La historia acerca de la invasión de los vikingos es grotesca y humorística, el peligro de que se cumpla la promesa de su vuelta se junta con la broma de que su conquista se centra en la comercialización de muñecas eróticas. Los vikingos desarrollan una tecnología punta para ofrecer una satisfacción burda a las necesidades sexuales de los nativos. Lo alto y lo bajo se mezclan. Es especialmente humorística la escena en la que los obreros descubren que no tienen acceso al último modelo de muñeca erótica. Esto les lleva a considerar que están en una situación de lucha de clases. El portavoz anarquista, Dinamita, dice a los obreros: «no os acuso de haber vendido vuestra libertad de proletarios por un jornal, porque ése es nuestro destino; pero sí de que vuestra conciencia proletaria haya naufragado en la esperanza de acostaros con una mujer de pasta» (318). La lucha de clases, que puede tener un argumentario noble de los más altos derechos humanos, se reduce a un disparatado derecho, el de acostarse con un objeto.

Don Justo escribe las secuencias con el estilo humorístico propio de los textos torrentinos. La seriedad de las escenas es rebajada repetidas veces por situaciones risibles, como es que los vikingos aparezcan disfrazados de indios y que estos fieros guerreros establecen su dominación más por la vía comercial de una muñeca erótica que por la fuerza. Es evidente que esta narración también responde a la imaginación de quien la cuenta: «Samaniego no permite que su condición de simple figura ficticia le impida montar sus propias “secuencias” y organizarlas a su gusto. Esta tergiversación de autor y personaje llega a tal punto que el primer autor debe finalmente esperar a las nuevas “profecías” de Samaniego, para tener acceso de nuevo a sus propios personajes y poder continuar la novela» (Winter: 63).

Las secuencias proféticas están redactadas en futuro, lo cual «pone de relieve la dirección de porvenir que a cada paso reclaman todas las situaciones o figuras de una obra de ficción hasta que el libro se clausura» (Loureiro, 1990: 221). *Fragmentos* tiene una estructura más rizomática que lógica, «la narración aparece y desaparece entre dos planos paralelos con una temporalidad diferente pero capaces de influirse entre sí»

(Sierra: 25). Los textos de don Justo colaboran con la narración en progreso, que está en constante construcción. Samaniego «representa una alegoría de la libertad de la imaginación del novelista, con la paradoja de que deja en evidencia que la imaginación cumple en medida culminante su función cuanto más se rebela contra los deseos del novelista» (Loureiro, 1990: 197). Por ejemplo, en la quinta secuencia, la imaginación de don Justo incorpora a Lénutchka como personaje. Ella pide que le presten una muñeca erótica para su examen y se sugiere que Lénutchka puede ser lesbiana. Don Justo incorpora a su relato un personaje creado por el narrador: «El personaje goza de tal autonomía que no sólo se muestra independiente sino que además roba y utiliza otros personajes de su mismo nivel diegético» (Loureiro, 1990: 195).

La narración que escribe don Justo Samaniego acaba por convertirse en la trama más coherente de *Fragmentos* e influye poderosamente sobre el relato del narrador. «Lo único capitulado es la profecía del señor Samaniego [...] lo demás son materiales con los que *podré* escribir la novela» (300). El narrador señala que don Justo le roba sus personajes y les cambia el destino, hasta el punto de que hace arrestar a los anarquistas y el narrador se encuentra impotente para revertir sus acciones: «*Y yo no puedo saber dónde se encuentran, ni hacer nada por ellos*, hasta que el señor Samaniego me entregue la quinta secuencia profética» (365).

El narrador hace como que necesita de las secuencias proféticas para seguir adelante con la ficción, pero, cuando lo considera preciso, recupera el control del texto. Así, hace coincidir el final de las secuencias proféticas con el final de Villasanta. Hace que don Justo Samaniego le cuente oralmente, ahora en pasado, la entrevista que tiene con el rey Olaf. Este lo hace llamar para ordenarle que le retrate como un personaje principal en la vida de Esclaramunda, aunque no haya documentos que lo atestigüen. A don Justo le parece que la voz de Olaf es la de su padre y lo mata para liberarse del complejo de Edipo. Todo es un juego de palabras. El narrador hace como que don Justo es una persona real con un problema, aunque es un personaje obra suya, y la solución que encuentra a su problema es la catártica palabra (380), ese personaje se imagina matando al padre.

Pese a todo, es el narrador y no don Justo quien cuenta el final de Villasanta de la Estrella. Mientras que don Justo narra supuestos hechos que están por venir, el narrador dirige explícitamente esta narración cuando quiere terminarla, como si ya hubieran sucedido las secuencias narrativas. Cuenta cómo fue asesinado el rey vikingo, por lo que sus soldados acaban retirándose de Villasanta de la Estrella. Es decir, «las secuencias “tematizan” a la vez la marcha hacia el futuro de todo acto de lectura y el movimiento hacia atrás que impone el fin de una novela» (Loureiro, 1990: 221). El narrador se ocupa de este movimiento hacia atrás, en el que, como se ha visto, desmonta el edificio lingüístico que ha construido, desaparece todo aquello que ha creado para su ficción.

El profesor termina el texto con un fragmento narrativamente coherente¹⁸. *Fragmentos* termina con un interesante juego metaliterario. Antes de marcharse, los vikingos dejan una enorme campana que, al día siguiente, suena con tal fuerza que destruye Villasanta de la Estrella. Este hecho es narrado dos veces: primero, la ciudad se destruye en las imágenes que el narrador ha construido (391-392) y, después, en el lenguaje que ha empleado (393-396). Es decir, en la primera versión, los campanazos descomponen primero el escenario y luego acaban con los personajes; en la segunda, primero se destruyen los sintagmas que componen la obra y, después, los nombres de los personajes. El narrador cierra la ficción al desmontar el juego lingüístico que ha construido hasta el momento.

Villasanta de la Estrella surge a raíz de unos mitos, se mantiene por ellos y acaba destruida por los mismos: «The narrator of *Fragmentos*, unlike previous narrators, is aware of the destructive force of the exposure of the myth-making process» (Blackwell: 138). El mito de Esclaramunda está unido al de los vikingos, que han prometido regresar a destruir la ciudad. El narrador se percata que, una vez se cumplan las profecías, la narración llega a su final. La historia de Villasanta de la Estrella se

¹⁸ Ángel G. Loureiro cuenta este pasaje como la Séptima secuencia profética. Tal vez, sea mejor estudiarla por separado porque, si bien se mantiene el motivo de las acciones vikingas en Villasanta de la Estrella, ahora es contada por el narrador y no por don Justo, así como ya no es propiamente una profecía, no anuncia algo que está por venir, sino que cuenta algo que el narrador ha experimentado en el pasado.

mantiene a la espera de que se cumplan los mil años y sea tomada. En el momento que el mito se cumple, se termina la ficción: «Though the myth is ironically subverted, its surprising fulfillment also results in the town complete destruction» (Blackwell: 139).

2.3 El narrador, su interlocutora y la ficción viva en *La Isla de los Jacintos Cortados*

La Isla tiene como protagonistas a unos personajes que forman un triángulo amoroso. El profesor de Historia, Alain Sidney, ha seducido con los versos amorosos de su tatarabuelo a Ariadna, una estudiante universitaria. Sidney ha escrito un libro donde defiende que Napoleón no existió nunca, que es un personaje inventado. Sostiene que los documentos que hay acerca del emperador son falsos, especialmente las cartas de Agnesse, una amante del tatarabuelo de Sidney. Este defiende que Agnesse escribió en sus cartas hechos respecto de Napoleón que nunca tuvieron lugar. El libro de Alain Sidney levanta un gran revuelo en la universidad, los profesores no creen la tesis del texto y defienden que el libro es una locura de su autor y una vergüenza para los historiadores. Alain Sidney decide hacer nuevas pesquisas mediante un método histórico revolucionario. Además de analizar con un método intuitivo los documentos, lee los poemas de su tatarabuelo a Ariadna y le cuenta todo lo que sabe sobre Agnesse con la esperanza de que la identidad de Agnesse crezca y ocupe el cuerpo de Ariadna, para así poder obtener información sobre el pasado.

Como Ariadna quiere ayudar a Alain, acepta sus métodos y cualquier otro que sirva al descubrimiento de la verdad acerca de Napoleón. En una ocasión en que Ariadna va buscando a Alain, se encuentra con un profesor de Literatura, quien se enamora de ella. Este profesor conoce a Alain y dice que quiere ayudar a descubrir la invención de Napoleón. El profesor sigue un método poético, relata los sucesos en torno a los que surgió la figura de Napoleón según se le aparecen en el fuego. En realidad, el verdadero deseo del profesor no es descubrir la verdad de Napoleón, sino cautivar a Ariadna con su relato. El profesor encuentra en el fuego un camino para ver y viajar al pasado. Invita a Ariadna a que lo acompañe a la Isla de La Gorgona, o Isla de los Jacintos Cortados, para tratar que ella se olvide de los versos que Alain le recita y para seducirla con su imaginación.

El narrador y su interlocutora

La novela, tal como se entiende actualmente, surge del diálogo. La contraposición entre varios personajes, con formas de pensar, sentir y actuar diferentes, da lugar a la novela moderna. Este género ofrece una visión compleja de la realidad gracias a la suma de puntos de vista que transmiten los diversos personajes del mundo en el que viven. En este sentido, el *Quijote* es el origen y paradigma de la novela moderna desde el momento en que aparece en acción la figura de Sancho. Tal como señala Torrente Ballester, el texto cervantino queda definido por la influencia mutua entre las supuestas locuras de Quijote y las aparentes simplezas de Sancho. Del mismo modo, *La Isla* se construye sobre el diálogo que recoge en su carta el profesor, en el que él crea el mundo de la Isla de La Gorgona guiado por los caprichos de su imaginación, mientras que Ariadna le insta a que se centre en un solo aspecto, la invención de Napoleón.

El narrador es un personaje más, seguramente el más importante, pero el carácter que imprime al texto se contrapone con las intervenciones de los otros personajes. En el anterior apartado, se ha visto cómo *Fragmentos* hace explícito el proceso de creación por el cual un individuo crea unos personajes, que cobran vida propia y determinan parte de la narración que hace ese individuo. El narrador debe lidiar con las intervenciones que hacen sus creaciones. En otras ocasiones, los otros personajes y la misma ficción creada ayudan al narrador a continuar con el relato. De la misma forma que el narrador de *Fragmentos* necesita una lectora y co-narradora, Lénutchka; el narrador de *La Isla* necesita de Ariadna para escribir su texto. El profesor se convierte en el narrador de *La Isla* cuando decide escribir una carta a Ariadna, en la que expresa su amor por ella y trata de cautivarla con la ficción que comparten.

La Isla es una novela lúdica, se construye sobre el juego de la ambigüedad de que lo que relata el narrador sea verdad histórica dentro de la novela o sea una invención poética. Ariadna se presta a un curioso diálogo con el narrador. Su

pensamiento se rige por el racionalismo histórico, salvo cuando se deja llevar por sus emociones, especialmente el amor. Esa manera de percibir la realidad condiciona al narrador para alternar entre realidad y fantasía. El narrador quiere escribir una ficción disparatada pero, para que esté con él Ariadna, debe montarla sobre elementos históricos.

El narrador de *La Isla* representa a un autor que se dispone a escribir una ficción con la ayuda de otra persona. Necesita que su interlocutor entre al juego de inventar la historia. Quijote necesita a Sancho para que escuche su relato de caballerías, ponga frenos a sus excesos fantasiosos y, en último término, aporte también su imaginación. Se verá que Ariadna lleva a cabo estas tres funciones.

Como se ha dicho, Ariadna es el destinatario de la carta que escribe el profesor. El amor por ella es el origen de la narración. Esto se estudiará más adelante. En segundo lugar, Ariadna se muestra crítica en varias ocasiones con el relato que el profesor le transmite. En varias ocasiones, se olvida de su condición de historiadora y recibe el relato del profesor como si fuera una novela. Critica que las historias de Flaviarosa y Ascanio son presentadas de manera incompleta. Después de que el narrador presente a estos personajes, ella quiere conocer todos los detalles de sus vidas, incluidos los interiores, como si se tratase de personajes literarios (110). Mientras que la Historia presenta a sus personajes ex abrupto, porque lo importante son los grandes acontecimientos de los que participan, las novelas se recrean en caracterizar cómo se sienten y cómo piensan los personajes y se detienen en hechos menos trascendentes. En este momento, el narrador dice que los novelistas inventan, mientras que él se limita a contar lo que ha visto en el fuego. El narrador juega a simular que su relato es realmente histórico y no una invención, cuando aparecen muchas señales del carácter ficticio de lo que expone.

Asimismo, Ariadna critica el estilo con que narra el profesor: « “Pues me parece —dijiste, Ariadna—, que si bien es cierto que ya tenemos los datos necesarios para

entender la historia, lo es también que la has contado con tal frivolidad de las palabras que da la impresión de haber sido farsa lo que sin duda fue tragedia”. “Es que yo —te respondí—, carezco de sensibilidad para lo trágico, y la verdad, en este caso presente, no lo veo asomar por ninguna rendija. La tragedia, según lo que yo entiendo y se me alcanza, es algo que va dentro, a modo de destino, contra la voluntad y a pesar de ella, aunque en algunos aspectos también requiera de ciertas condiciones exteriores”» (116).

El narrador presenta a unos personajes en conflicto, pero no como heroicos seres derrotados por el destino, sino como cómicos y grotescos personajes. Ascanio gobierna La Isla de La Gorgona, a instancias del general Della Porta, y está casado con Flaviarosa, una mujer poderosa. Ascanio y Flaviarosa son personas muy importantes dentro de la Isla, pero son incapaces de amarse mutuamente y esto los hace infelices. Desde un primer momento, el narrador presenta a los personajes degradados, él se comporta como un reprimido sexual y ella como una adúltera, pero no se muestra en detalle qué los lleva a actuar así.

La relación entre Ascanio y Flaviarosa va empeorando. Él abandona el amor real para amarla por la palabra. En lugar de amarla en cuerpo y alma, la sermonea para que lleve una vida casta que le garantice el cielo. Pese a todo, ella no le hace caso, a ella no le preocupa el cielo y lo que quiere es pasarlo bien, por lo que lo amenaza con la infidelidad. El contraste entre la gravedad de Ascanio en materia sexual y la relajación de Flaviarosa provoca un efecto cómico, ella desacredita la seriedad que da Ascanio al asunto. Y el humor aumenta aún más con la reacción que tiene él, valora asesinarla pero no se atreve si no lo sanciona de manera positiva algún religioso. Consulta a varias órdenes que debaten interminablemente si es válido o no matar a la mujer infiel. Por todo esto, el narrador considera que no hay tragedia. Compara la historia que cuenta con *Macbeth*. Esta es una tragedia porque Lady Macbeth provoca un asesinato, sin prevenir el remordimiento del que no va a poder escapar. En cambio, en la relación entre Flaviarosa y Ascanio no hay situaciones límite. Existe un conflicto entre ambos personajes, pero que se resuelve con un status quo risible, ella detesta a su marido y le

pone los cuernos con alegría y él estaría dispuesto a matarla pero no lo hará porque no tiene dispensa religiosa. En cambio, Ariadna percibe la situación trágica porque se identifica con los amantes que no encuentran el amor. Como se verá más adelante, Alain también monta un amor de palabras, no espera que sea casta, sino que sea su musa, Tanto Ariadna como Flaviarosa se encuentran atrapadas en relaciones en las que el amor real se confunde con hablar de amor, el hecho pierde su lugar frente a la palabra.

Por último, Ariadna aporta elementos a la narración de manera activa. El primero de todos es el nombre de su amado. A lo largo del texto, el narrador se refiere a Alain como Claire porque este es el nombre con el que Ariadna se dirige a él privadamente, en clave afectuosa. Como se verá, no es único caso en que el enamorado cambia el nombre de la persona a la que ama. También lo hace Ronald, el tatarabuelo de Alain, con Inés. En la tercera parte del libro, Ariadna ha escuchado suficiente acerca de la Isla de La Gorgona como para ella adoptar funciones narrativas. Como el narrador ve que la cuesta, inventa a la viuda Fulcanelli y Ariadna se ríe de la torpeza con que él traduce lo que se le ocurre del español en que lo imagina al inglés en que se lo transmite. Tiene lugar una abierta declaración de que lo que están haciendo es un artificio lingüístico, se produce una desfamiliarización respecto a toda la posible verosimilitud del texto. El juego principal de *La Isla* está en que los personajes pretenden descubrir aspectos históricos, pero se expresa claramente que los extraen de sus propias imaginaciones y no de algún testimonio fiable.

Pese a la ayuda de Ariadna, el control de la narración es del profesor: «Marcaste entonces una breve pausa involuntariamente interrogante, que aproveché para mostrarte que, por poderosa que sea tu inventiva, la historia entera no la podrás saber sin mí» (135). El narrador indica cómo la viuda Fulcanelli le cuenta historias de los viajes de su familia a Agnesse (135). Después inventa que, antes de ir a casa de la viuda, Agnesse fue recibida por Ascanio: «Y te ofrecí, con esto, en bandeja, otro cabo de la narración» (136). Ariadna inventa el encuentro entre ambos personajes y el narrador se recrea en las palabras para mostrar las inmensas salas que transmiten la grandeza de Ascanio y señala que el modo de contar esto tiene una técnica cinematográfica (138). La narración

de *La Isla* pone al descubierto los recursos que se emplean para generar el mundo de La Isla de La Gorgona.

Sin embargo, la participación de Ariadna no es tan importante por las aportaciones que hace al relato, ni las apreciaciones que hace al profesor, sino como referente en torno al que se construye la narración. Como se verá, el amor que tiene el profesor por ella es lo que configura la narración. *La Isla* es el texto que escribe el profesor, todo lo que cuenta es su visión del mundo en que vive y de los personajes que fantasea. Estos dos aspectos tienden a confundirse. Todo lo que se sabe de Ariadna es a través de las palabras del narrador, son muy pocas ocasiones en las que aparezcan citadas las palabras literales de ella. La mayor parte de las veces, el narrador parafrasea sus palabras, por lo que, necesariamente, las modifica. Asimismo, interpreta las acciones de ella y, como se verá, incluso inventa sucesos acerca de Ariadna. El narrador necesita a Ariadna como interlocutora y como musa, aunque la misma ficción acaba siendo mayor que la relación que tiene con ella.

Las justificaciones de la narración

El narrador transmite la Historia de La Isla de La Gorgona. Su interés por este tema parte de otro personaje, del trabajo publicado por Alain; y dice documentarse sobre los hechos acaecidos en esta isla. Estos textos dan, en un primer momento, verosimilitud histórica. El narrador consulta libros de la Historia de la Isla de La Gorgona, señala que contienen la fotografía de un monumento en honor a una victoria de la Revolución de la Isla, lo cual aumentaría aún más la verosimilitud. Mientras que los hechos que cuente un manual pueden falsearse, los testimonios escritos pueden estar manipulados, en principio, la fotografía debiera ser un testimonio objetivo de un cierto momento, pero incluso esta referencia puede ser fruto de la invención del narrador. Asimismo, el narrador justifica la existencia de un misterioso personaje, el general Della Porta, por lo que está escrito en los libros de texto.

En cambio, hay una serie de indicios que hacen pensar que la Isla a la que se refiere es inventada. Los estudios de Alain no sitúan la invención de Napoleón en la Isla de La Gorgona, sino que es algo que dice el narrador. Por otra parte, este dice que no encuentran respuestas en los libros y acude a Cagliostro, quien le muestra cómo viajar en el tiempo. De manera que el narrador juega unas veces a proponer una verosimilitud histórica y otras veces a eliminarla. En ocasiones, tiene afirmaciones intermedias, en las que parece que algunos datos sobre la Isla están verdaderamente registrados: «lo que los libros nos dicen no basta para explicar esa cuestión menuda de sir Ronald» (71). En cualquier caso, es evidente que el profesor inventa la Historia de la Isla de La Gorgona, ya sea parcialmente o totalmente.

El profesor se encuentra ante una situación para la que no tiene explicación, cree que la afirmación de que Napoleón es un personaje inventado es cierta, pero no encuentra datos para respaldar esta afirmación. Sin embargo, conoce a unos extravagantes hombres que viven en Nueva York, los cuales dicen haber vivido cientos de años y aseguran tener poderes fantásticos. Ellos, en principio, no tienen nada que ver con la invención de Napoleón y no parecen personajes cuyo testimonio sea fiable. Pese a todo, uno de ellos, Cagliostro¹⁹, muestra al profesor cómo viajar a través del tiempo. De acuerdo con este personaje, todo el tiempo es presente y basta con una superficie reflectante para viajar a lo que comúnmente se llama pasado. Además, sugiere al profesor que, si quiere saber sobre la invención de Napoleón, tiene que fijarse en la Isla de La Gorgona (53). Cagliostro es un personaje inverosímil por su longevidad y por el método fantástico que propone para viajar en el tiempo. Sin embargo, el narrador emplea a este personaje para justificar la ficción que va a crear.

Según el narrador, en la Isla hay dos comunidades: una latina, que se divide en dos clases sociales. Por un lado, están los comerciantes y banqueros, que han sido durante siglos la clase dominante y han gobernado mediante aristocracia. Por otro lado, los tenderos e importadores se revelan de los anteriores, llevan a cabo la Liberación de

¹⁹ Este personaje aparece también bajo los nombres de El Gran Copto, Gran Maestre Universal de Rosa-Cruz, el Gran Oriente de la Masonería, José Bálsamo y Obispo de la Isla de La Gorgona.

la República, La Revolución de La Isla de La Gorgona, poco después de la Revolución francesa, son burgueses y establecen un gobierno militar. La otra comunidad es la griega, cuyos miembros trabajan como marinos y calafates. Los tenderos e importadores se revelan tanto por la injusticia interna como por el peligro de que llegue la Revolución francesa. El grupo de los comerciantes y banqueros son partidarios de los cambios liberales, mientras que los tenderos e importadores son reaccionarios y esperan que, en caso de necesitarlo, los defienda Inglaterra (74-75).

Ariadna critica la falta de verosimilitud histórica del relato. Según ella, no resulta creíble que los aristócratas sean liberales y favorables a la Revolución francesa, mientras que los burgueses sean reaccionarios. La lógica histórica sugiere que debiera ser al revés, que los aristócratas sean reaccionarios y los burgueses liberales. Sin embargo, el profesor desmiente tales asociaciones refiriéndose a los orígenes de ambos grupos. Los comerciantes vienen de Venecia y Florencia y los tenderos e importadores de Génova y Milán. Dice el profesor: «A ninguna de esas ciudades podemos adjudicar una ideología concreta, menos todavía una especialización profesional, y está claro que en todas ellas hubo progresistas y reaccionarios, partidarios de Francia y partidarios del Imperio» (107).

| Grupos | Comerciantes y banqueros | Tenderos e importadores | Marinos y calafates |
|----------------|--------------------------|-------------------------|---------------------|
| Orígenes | Venecia y Florencia | Génova y Milán | |
| Cultura | Latina | Latina | Griega |
| Clase social | Aristócrata | Burguesa-militar | |
| Filosofía | Liberal | Reaccionaria | |
| Partidarios de | La Revolución francesa | Inglaterra | |

La verosimilitud para el autor reside en el uso de las palabras y no las teorías históricas. Si el autor expresa de un modo consistente que la burguesía sea reaccionaria, puede serlo dentro de la obra. Ariadna, en algunos momentos, mantiene la racionalidad histórica y critica la falta de verosimilitud histórica del relato. Esto fuerza al narrador a mantener un marco historicista para la ficción que va escribiendo, como él dice: «si quería dar una explicación satisfactoria, tenía que alcanzarla con mis razones, acaso con

mis invenciones, no con las tuyas» (107-108). Del mismo modo que Quijote da razones a Sancho para convencerle de están inmersos en una aventura caballeresca, en la que, de verdad, lucha contra gigantes, aunque los encantadores les cambien la forma, y en la que tiene una amada princesa; el narrador de *La Isla* tiene que convencer a Ariadna de la verdad histórica de aquello que ven en el fuego.

La invención de Ariadna

En *El Quijote como juego*, Torrente Ballester estudia cómo don Quijote inventa a Dulcinea para poder ser un caballero andante. Él ha leído que todo caballero tiene que tener una amada a la que servir, amar, proteger y alabar. De modo que inventa a Dulcinea como un pretexto para poder salir a tener aventuras y ganar la fama de los siglos venideros. En el caso de *La Isla*, Ariadna, además de ser la interlocutora del narrador, también es el pretexto que da origen a la ficción. El supuesto amor por ella mueve al narrador a escribir la carta que compone el texto.

Pese a que *La Isla* está escrita en forma de diálogo con Ariadna, esta tiene muy poca presencia propia. Todo el discurso es obra del profesor que, supuestamente, se dirige a ella y recoge sus reacciones. Sin embargo, son muy pocas las veces en que cite las palabras textuales de Ariadna, la mayor parte de las referencias a ella tienen forma indirecta. Se verá en más detalle en el próximo capítulo que el profesor hace exactamente la misma operación que Quijote con Dulcinea: inventa una amada. Ariadna es un personaje que existe en el mundo en que vive el narrador y que lo acompaña unos meses en una cabaña apartada de la universidad a la que acuden ambos. Ella está enamorada de Alain y las pocas veces que habla, ya sea de forma directa o indirecta, se interesa amorosamente por Alain. No se interesa por el narrador, salvo en un sentido maternal, para que tenga comida y un coche que le lleve a la universidad cuando le hace falta. Sin embargo, el narrador interpreta las acciones de Ariadna como si demostraran que ella se siente atraída por él y que la está seduciendo con la palabra. Él no inventa la existencia de la amada, Ariadna existe; pero sí que imagina el amor que pretende que

ella le tiene. *La Isla* se construye sobre un círculo: el profesor tiene que seguir su ficción para supuestamente ganar el afecto de Ariadna y ha de simular el afecto de Ariadna para que siga la ficción.

Ariadna se deja llevar por la historia contada por el profesor. Como se verá más adelante, el amor que tiene por Alain la lleva a olvidarse de todo rigor histórico. El narrador se sorprende del siguiente modo: «¿Cómo no te diste cuenta de que la historia comete anacronismos?» (322). Ariadna deja pasar las equivocaciones históricas cuando tienen que ver con relatos amorosos. Por ejemplo, en el relato que hace el narrador, la condesa de Lieven y Metternich son amantes, pero, en la supuesta Historia real, ella «encontró a Metternich no recuerdo ahora si en Carlsbad o en Aquisgrán, se conocieron en Carlsbad y se acostaron en Aquisgrán, o al revés, pero, en todo caso, hacia la época de los grandes Congresos, quiero decir, doce o catorce años más tarde del tiempo en que mi historia transcurre» (322).

No obstante, en otras ocasiones, Ariadna cuestiona el juego en el que están inmersos. Cuando el profesor le dice: «¿No comprendes, te dije, que lo mismo que estamos aquí, que hemos entrado en un castillo que ya no existe, podemos irrumpir en una intimidad y explorarla?» (181), Ariadna amenaza con dejar de creerse lo que hacen: «Los juegos que traemos, o que te traes tú, deben de ser peligrosos, y no sé por qué me temo que andamos vulnerando algunas leyes antiguas y terribles, que ofendamos a un dios desconocido que acabe por tomar venganza. Entra, pues, si lo quieres: yo me quedaré fuera, y no en casa de la viuda Fulcanelli, donde creemos estar, sino en nuestra misma cabaña» (181). Por un momento, Ariadna deja de hacer como que cree verdadera la ficción, aunque más tarde regresa a ella.

Si, hasta bien avanzado el texto, no se sabe qué hechos de la relación entre el profesor y Ariadna son inventados y cuáles suceden de verdad tal cual los cuenta, hacia el final se muestra que el profesor inventa la historia de Ariadna. Cuando ella le anuncia que va a ir a ver a Alain, el profesor se imagina la discusión entre ambos. *La Isla* juega

constantemente a naturalizar los elementos fantásticos, para el narrador la imaginación es un método razonable de descubrir aspectos sobre la realidad. Se verán más adelante los recursos que sirven para establecer vínculos entre la esfera realista y la esfera fantástica. En el pasaje que se está refiriendo, el narrador se da cuenta que Ariadna está definitivamente enamorada de Alain y que no piensa en él. Ariadna se aparece al narrador como Destino (237). Según Genero Pérez, «La sugerencia aquí es que Ariadna manipula los hilos del destino» (2005:65). La falta de correspondencia en el amor, lleva al profesor a seguir inventando por su cuenta, ya no necesita a su interlocutora porque su destino es completar la ficción que ha empezado.

Las historias a la luz del fuego han fracasado, por lo que el narrador muestra abiertamente que ficcionaliza su relación con Ariadna. Mientras ella se queda poseída por la idea de salvar a Alain de su impotencia, él ve en el fuego lo que la va a pasar más adelante: «Dejé de mirarte, busqué en el fuego tu rostro y tu futuro, no enteramente (no me atreví a tanto, por miedo de no encontrarme en él), pero sí lo inmediato, lo que iba a suceder un día de éstos» (237). El narrador justifica de un modo fantástico que, igual que ha sido capaz de ver en el fuego el pasado de la Isla de La Gorgona, es capaz de ver el futuro. No obstante, más tarde aparecen sus dudas de que lo que ve sea real: «Pero esto que acabo de contarte no sé si es cierto; forma parte de mis suposiciones. ¡Y pensar que no sabré jamás lo que te dijo de verdad Claire, ni si se dignó decir algo! A lo mejor, al empezar tú el relato, hizo un gesto de asco delicado y sugirió que dejaras la cuestión para más tarde» (311).

La presencia de Ariadna es tan importante para la narración que es un referente aun cuando no está presente. Si bien el profesor no puede evitar que Ariadna se vaya de su lado, se desquita imaginando que ella no se entiende tampoco con Alain porque él no es capaz de amar, solo es capaz de realizar un simulacro de amor mediante versos: «¡Y pienso ahora, muchos días después, cuando empiezo a sosegar, que si lo de Claire no hubiera fracasado, que si te hubieras quedado con él, seríais del mismo modo casi dos desconocidos [...] Claire representó contigo, durante más de dos años, un papel tras el que disimulaba yo no sé qué, acaso tú tampoco, fuera de su sabida deficiencia.

Intentabalgarte para siempre a una mentira artística, a una máscara hermosa, a un personaje literariamente irreprochable [...] su incapacidad es algo más que amorosa; que no puede tampoco decir sus sentimientos con sus palabras propias porque no siente» (318). El narrador juega a contar hechos sobre la relación Ariadna y Alain como fehacientes y, más tarde, a referirse a ellos como una suposición. Como se verá más adelante, desde el comienzo, manifiesta que Alain atrapa a Ariadna en un amor falso y, al final, el narrador parece sorprenderse al descubrirlo. Este tipo de incongruencias hacen pensar que el profesor también pudo inventar la relación de Ariadna con Alain y que, al final, descubre que tiene razón como un elemento más de su imaginación. O, en un sentido aún más torrentino, se puede ver que toda la historia es un juego. El narrador juega a enamorado y toma las aportaciones de Ariadna y Alain para construir su ficción.

La narración autónoma

Los textos de Torrente Ballester tienen que ver con la relación entre los elementos realistas, que suceden dentro de la ficción; y los fantásticos, que son fruto de la imaginación de algún personaje. Los autores de ficciones experimentan que sus personajes cobran una vida propia que guía su trabajo. Pero, en el caso de Torrente Ballester, sus textos juegan a que de verdad los personajes están vivos. Por este motivo, el narrador, como trasunto del autor, dirige en parte la narración y en otra parte no tiene el control. Se produce una alternancia entre «autonomía y dependencia, entre omnisciencia y desconocimiento, apunta hacia la libertad de la imaginación que Torrente Ballester mantiene como característica básica de la ficción» (Loureiro, 1990: 267). En este sentido, el caso del narrador de *La Isla* es diferente a los de las otras obras de la trilogía fantástica. Estos se encuentran frente a otros personajes que les disputan el puesto de narrador, en cambio, *La Isla* solo tiene un narrador, todo parte del profesor, pero tiene que luchar para dominar la narración de todas formas. «Las reglas, la lógica, lo racional, son impulsos naturales en este autor que él se esfuerza en combatir a través del cultivo de lo fantástico, de la ruptura de las normas que pugnan por imponérsele» (Loureiro, 1990: 267). El profesor lucha contra las trabas que su propia psicología pone a la ficción que quiere escribir.

La narración se desarrolla de manera autónoma a la voluntad del narrador. El método poético que sigue para escribir la carta a Ariadna no se ciñe ni a los deseos de ella, descubrir la invención de Napoleón, ni a los de él mismo, enamorar a Ariadna, sino a las ocurrencias de su imaginación. Por ejemplo, al principio del texto, el profesor quiere contar cómo llegaron a vivir juntos a la cabaña de la Isla, en cambio, le surge cómo Ariadna se embelesa con las *Erotic melodies* del tatarabuelo de Alain. El narrador trata de orientar la escritura hacia su objetivo, pero las palabras tienen una cierta autonomía de él y, por ello, se lamenta: «¿Ves cómo van enredándose las cosas, o mejor, unas palabras con otras, y se acaba escribiendo lo que no se tenía pensado?» (25).

En varias ocasiones, se muestra que los sucesos que tienen lugar en la Isla de La Gorgona son autónomos, el narrador no los controla, y pueden afectar su vida. En la Isla de La Gorgona viven tres hermanas a las que llaman las Parcas, a las cuales les gusta espiar a los demás²⁰. Una noche, llegan hasta la cabaña donde están el profesor y Ariadna. Esta transgresión de la esfera fantástica en el espacio realista será analizada más adelante. Por ahora, interesa señalar que la situación que el narrador espera que sea un encuentro amoroso se arruina por la aparición de sus personajes. La ficción invade su espacio sin que pueda controlarlo y perturba la relación entre narrador y Ariadna: «Así se estropeó una noche que pudo ser hermosa, decisiva quizá para esta historia nuestra» (147).

Asimismo, tienen lugar hechos dentro de la ficción que el mismo narrador no controla. El narrador cuenta la desaparición de Agnesse, pero no se espera que los principios de Ascanio se vengan abajo por ello. Este blasfema con tal fuerza que sorprende a toda La Isla y al profesor y a Ariadna: «Las noticias al respecto fueron escasas, no por mi culpa. Llegamos a saber que sí, que la amaba, pero ignorando la manera y el grado de intensidad, sobre todo de intensidad, y el trabajo que le costaba no

²⁰ Estos personajes también reciben los nombres de las Gracias (Aglæ, Talía y Eufrosina), Hermanas Fatídicas (143) y Guardianas de la Castidad Universal (147).

llevarla a la cama» (332). El profesor se disculpa de esta forma al comprobar que su ficción sigue desarrollándose aun cuando él no la trabaje.

La Isla es un ejercicio humorístico acerca de la figura del narrador. En una novela seria, el narrador aparece como un demiurgo que todo lo sabe y que dirige el relato con un pleno control. En cambio, *La Isla* adquiere una forma humorística desde su mismo núcleo al presentar a un narrador que se sorprende de los caminos que sigue el relato, como si la historia en sí misma tuviese vida propia. En una de las consultas al fuego, el profesor descubre que Agnesse y Nicolás son amantes y se pregunta: «¿Por qué Agnesse y Nicolás? ¿Qué ha sucedido ocultamente, o qué acontecimientos he dejado pasar sin enterarme que justifiquen o que al menos expliquen este amor con el que nadie contaba?» (252). La imaginación misma del narrador lo desborda. Resulta divertido ver cómo encuentra que la ficción se le rebela, él ha creado a Nicolás y a Agnesse en buena medida, sin embargo, de pronto se da cuenta que han seguido actuando sin su supervisión. El profesor se queja de que un «azar se interponga en un plan bien llevado y dé al traste con él» (256). La imaginación sigue caminos imprevistos, no hay un plan que pueda encauzarla totalmente.

El narrador se da cuenta que su propia imaginación lo lleva por caminos que no eran los esperados, se detiene a narrar aspectos que tienen poca importancia para su proyecto inicial y deja sin contar otros que sí forman parte. En un primer momento, el profesor quiere viajar a la Isla de La Gorgona, donde está Cagliostro, que es quien le ha mostrado cómo viajar en el tiempo, y descubrir la invención de Napoleón, pero, en lugar de ello, cuenta otras cosas. Por ejemplo, cuenta las contradicciones amorosas de Ascanio y, cuando este pide que se presente el Obispo, el profesor recuerda que es «la mismísima persona a quien yo había prometido en Nueva York una visita, el conde Cagliostro, José Bálsamo, Gran Maestre Universal de Rosa-Cruz y por tanto poseedor del secreto de la inmortalidad» (334) y que se ha olvidado por completo de la historia que pensaba contar sobre él: «¡Ay, Agnesse, no se debe escribir una carta de amor cuando se tiene que inventar una novela!» (334). Del mismo modo, la invención de Napoleón ocupa un espacio mínimo en el conjunto del texto.

Los falsos narradores

La Isla hace explícito que sus personajes están vivos dentro de la ficción, por lo que se comportan con aparente libertad. Sin embargo, los personajes como tales no son autónomos, como ocurre en *La saga/fuga* y *Fragmentos*. En estas novelas, hay personajes cuya capacidad para narrar reta a las del narrador principal, en cambio, en *La Isla* toda la narración parte del profesor. Hay otros personajes que cuentan historias, pero están subordinados a lo que determina el narrador. Como se ha visto, la falta de control de la narración no se debe a la injerencia de otros personajes, sino al poder de la imaginación sobre el control voluntario que ejerce el narrador sobre el texto.

Un ejemplo de lo anterior es el viejo Della Croce, quien toma a su hija, Flaviarosa, y moldea parte de su personalidad, como un narrador que crea el carácter de un personaje: «de las muchas cosas sembradas por el viejo Della Croce en el alma de su hija fue su propia ambición, su deseo de tener un día bajo su mando el mundo entero de La Gorgona» (115). De cualquier forma, la capacidad del padre de determinar a su hija es poca, ella tiene su propia imaginación. Flaviarosa se convierte en parte activa de la Revolución de la Isla y participa de todas sus operaciones vestida de hombre: «El hacerlo en tal hábito obedecía en cierto modo a una vertiente folletinesca, pero también juguetona, de su fantasía» (120). Y lo que es más, las acciones del viejo Della Croce no van en contra de la narración del profesor, sino que abundan en un motivo que este trata: la influencia de un personaje en la personalidad de otro. Esto se analizará más adelante.

El narrador se deja llevar por lo que le sugiere su propia imaginación, aunque, en un primer momento, declara que el viaje que él y Ariadna hacen es para comprobar las afirmaciones de la invención de Napoleón. Justifica que, para comprender los hechos, ha de empezar por la revolución de la Isla de La Gorgona. Sin embargo, esto lo lleva a detenerse en lo que llama una «minucia» (88): el bello Nicolás, del que detalla su biografía, en un primer momento muy separada del tema que se buscaba. Este personaje

se convierte en un narrador que sirve de instrumento al narrador principal. El profesor sitúa a Nicolás como cronista para que narre desde dentro los sucesos de la Gorgona. El profesor lo convierte por su capricho en un personaje importante. Es «uno de los hombres más poderosos de La Gorgona, quizá el primero después del Podestá, no facultado para la muerte o el indulto, sí para condenar al silencio, al anonimato, al ridículo» (90). Este personaje anticipa y promueve la Revolución al escribir una crónica en la sección de más prestigio acerca de la boda de Ascanio y Flaviarosa (91-92). Asimismo, por intercesión de Flaviarosa, Nicolás escribe un larguísimo poema en el que inventa las hazañas del general Della Porta (94).

Hay otros personajes que tienen roles narrativos importantes aunque a primera vista no lo parezca. Como se comentará más adelante, el amor determina profundamente todos los aspectos de *La Isla*. Este texto es, principalmente, acerca del fracaso amoroso. Según el profesor, las personas muy rara vez encuentran el amor, en el pasado porque la moral coartaba mucho a los amantes y en el presente en el que él vive porque los amantes no saben qué hacer con el amor. En *La Isla*, la capacidad para amar y para imaginar aparecen vinculadas. En los casos de Alain, Ariadna y el profesor, los personajes tienen una desaforada capacidad para imaginar que les impide amar de verdad. En cuanto a Ronald y Agnesse parece que su amor alimenta su imaginación y viceversa. Esto se verá más adelante, pero ahora interesa el curioso caso de Ascanio. Su capacidad para amar se ve coartada por los dictámenes de la curia, que le indican que la abstinencia de relaciones sexuales es la forma más santa de vivir. Por este motivo, él censura las necesidades corporales de su mujer, Flaviarosa, e impone una estricta legislación sobre los amores no bendecidos por la Iglesia. La obsesión que Ascanio tiene con controlar la sexualidad recuerda mucho a la de don Acisclo en *La saga/fuga*. Pese a todo, Ascanio se enamora de Agnesse y querría que ella fuera su amante, pero no puede porque va en contra de las leyes que ha establecido.

La imposibilidad que tiene Ascanio de amar se corresponde con su aparente escasa imaginación. Él no produce nada original, se limita a reproducir las doctrinas que le han sido inculcadas. Así, sus discursos siempre giran en torno a la moral y escribe

«De cómo compaginar el derecho romano con los Evangelios rectamente entendidos» (96-97). Aunque no se muestra su texto, es razonable suponer que se trata de un texto que fomenta la ortodoxia, la normatividad del derecho con las doctrinas que le han sido inculcadas en materia religiosa. Parecería que Ascanio es incapaz de imaginar nada por sí mismo. Pero, esto es parte del juego torrentino, la lucha entre las limitaciones que tienen los personajes en el mundo en que viven (incapacidad de amar y de salirse de un discurso heredado) frente a los empeños que hacen por superarlas (la búsqueda insistente del amor y de inventar sus propias ficciones). A pesar de que en unos momentos Ascanio parece un burócrata gris, en otros tiene una gran capacidad de imaginación.

Por un lado, Ascanio inventa al general Della Porta, el héroe de la Revolución que tiene lugar en la Isla de La Gorgona y que representa el poder militar en la Isla. Ascanio sostiene que da cuentas al general, que es quien toma las decisiones y todo el mundo le cree. No obstante, nadie ha visto de cerca al general Della Porta y todo parece indicar que no existe, que Ascanio lo ha inventado para que el pueblo tenga un símbolo de poder que los gobierna. Pese a que Ascanio no reivindica ningún papel de narrador, mantiene una ficción clave para la identidad de la Isla de La Gorgona, crea el mito del héroe. Flaviarosa es de los pocos personajes enterados de la invención y, por eso, encarga a Nicolás la invención de las hazañas del general.

Por otro lado, cuando nadie ve a Ascanio, este se disfraza de almirante y fantasea que aborda otro barco (176-177). Hace como que él fuera un gran militar, como lo es el inventado general Della Porta. Su imaginación se expande en ficticias batallas, en las que ensaya el abordaje y sale victorioso. Al final del texto, la Isla de La Gorgona entra en guerra y es Ascanio quien dirige la contienda y da la misma orden de abordaje que lleva a la victoria. Es muy interesante que la imaginación de Ascanio acabe por hacerse realidad dentro de la ficción. Pese a que su amor por Agnesse fracasa, sus sueños de líder militar se cumplen.

En *La Isla* aparecen varias narraciones intercaladas que, en un principio, no provienen del profesor. Destaca por su extensión, por aparecer todo ello en lenguaje directo y por lo chocante de la historia que cuenta, la *Exposición y comentario de las últimas teofanías paganas*. El autor es Algernon Smith, cónsul inglés en la Isla, cuenta la celebración de las nuevas bodas de Neptuno y Anfitrite. Según las creencias de los griegos que habitan la Isla, Neptuno y Anfitrite renuevan su enlace cada mil años. Estos dos personajes y su cortejo desfilan por la Isla celebrando una orgía amorosa que parece natural a los griegos y que escandaliza a los latinos. Este pasaje resulta chocante porque se aleja por completo del objetivo original que decía tener el narrador. Los amores de Neptuno y Anfitrite no tienen nada que ver con la invención de Napoleón. Algernon Smith escribe un texto aparentemente disonante con lo que va narrando el profesor. No obstante, el profesor lo lee y lo incorpora en su carta.

Asimismo, el texto de Algernon parece poner en peligro las normas de la esfera realista. En una isla supuestamente real no es esperable que desfilen dioses. Al mismo tiempo, se narra con tal naturalidad que parece verosímil. El texto tiene algunos elementos de tipo realista. La edición consultada por el profesor ha sido publicada en Filadelfia, por la imprenta de Jones and Jones en 1876. Se juega a que existe de verdad un texto escrito por una persona que ha estado en la Isla de La Gorgona. El texto aparece como una cita textual, con las palabras que emplea Algernon para dar cuenta a su gobierno de los hechos que tienen lugar en la Isla. Esto apuntaría a que la Isla existe dentro de la ficción. Sin embargo, los mismos hechos son de una naturaleza fantástica que hace dudar de que sean posibles. El narrador dice que Algernon escribe esta narración desde el humor y una imaginación que va más allá de todo lo pensable por la razón (226). El relato puede ser una mera broma del cónsul. En cualquier caso, la aparición sorpresiva de dioses en la Isla cuestiona el estatuto realista del relato. Lo que cuenta *La Isla* se mueve en un marco histórico, que es cuestionado por la presencia de los seres sobrehumanos que cada mil años celebran una nueva boda. Por otra parte, estos personajes no tienen necesariamente que ser dioses, no llevan a cabo ninguna acción que esté fuera de lo humano, simplemente desfilan y expresan su amor. El juego de *La Isla* reside en la incertidumbre entre las esferas de realidad. Esto se comentará en detalle más adelante. Por ahora, esto interesa para señalar como la narración escapa a

cualquier planificación del narrador. El profesor se encuentra con el texto de Algernon y lo incorpora aunque resulte disonante con el resto de la narración. Este pasaje representa de un modo metaficcional el proceso por el cual el autor no solo se deja llevar por los personajes que ha creado, sino por todo aquello que su imaginación le suministra. Su imaginación le ofrece un texto firmado por Algernon y el narrador lo toma. La narración disparatada de Algernon es una forma de humor frente a la misma seriedad de narrar, todo cabe en una ficción.

El último personaje con funciones narrativas que se va a comentar es Agnesse. Ella escribe cartas con el fin de dar a conocer dos asuntos. El primer asunto que quiere difundir es la obra de Ronald: «Parece como si en determinado momento de su vida, la única misión de Agnesse sobre la tierra fuera la de escribir cartas a esta o aquella damas con el relato de sus intimidades, aunque siempre en relación con alguno de los poemas de sir Ronald: una mezcla de explicación y precisión histórica» (253). Escribe para que se conozca su amor con Ronald y cómo se plasma en los versos, pero, como se ha visto, también para ficcionalizar esa relación. Hace Literatura del amor y la escritura que la unen al poeta. Dice el narrador que ella «no creía la verdad suficiente y procuró completarla. Aunque con esto no acuso a Agnesse: cuando se sepa toda la verdad del encuentro y de todo lo demás, una vez cotejada con la mentira, ésta será probablemente más importante y, sobre todo, más verosímil» (334). El texto deja entender que puede ocurrir que las ficciones entrañen más verdad para el ser humano que los hechos tal cual suceden, la imaginación es una dimensión real de la persona, a veces, más que los hechos. El otro asunto que trata Agnesse es que, en sus cartas, inventa características de un personaje llamado Napoleón. Esto se verá más adelante.

En el caso de *La Isla*, todos los personajes con funciones narrativas son desdoblamientos del narrador, surgen de la imaginación de este y sirven a sus intereses. En este texto no se juega a que varios narradores se disputen el control del relato, como en los otros textos de la trilogía fantástica. En este caso, el narrador solo tiene una interlocutora y, de su relación con ella, construye la ficción en la que inventa otras voces. Sin embargo, el narrador sí se encuentra con un cierto obstáculo o, por lo menos

sorpresas, que su imaginación da una ficción viva, esto es, el relato sigue caminos que el mismo narrador no hubiera esperado.

Capítulo 3. Múltiples puntos de vista y narración colectiva

3.1 Las sustituciones narrativas en *Fragmentos de Apocalipsis*

El personaje aparentemente autónomo

El narrador de *Fragmentos* juega a que, en unas ocasiones, los personajes aparecen como autónomos y, en otras, como totalmente dependientes de la actividad del narrador (Blackwell: 148-149). Desde el primer momento, *Fragmentos* plantea la escritura como un proceso colectivo. El narrador siente que su memoria está siendo sustituida. Él dice que ha ido perdiendo los recuerdos propios y, a cambio, alberga en su interior las memorias de otros individuos. El narrador experimenta una multiplicidad de personalidad que manifiesta el desdoblamiento del creador en sus personajes. Los textos de Torrente Ballester juegan a confundir autor y narrador. En ellas, el novelista que aparece en el texto (o narrador) es la persona que imagina una historia, pero esta puede ser contada por él o por otros narradores (Genette: 271-272). El autor supuesto o narrador comparte la creación con otros personajes.

La novela moderna surge con el diálogo. Cuando el protagonista de una ficción se encuentra con un interlocutor, ya no le vale simplemente actuar, ahora, ha de justificarse, debe mostrar sus motivaciones, emociones y pensamientos a su compañero. El diálogo entre personajes permite que la personalidad de los participantes se vuelva más compleja, la influencia mutua los lleva a desarrollarse. En el *Quijote*, Sancho representa la alteridad respecto a Quijote. El caballero y su escudero tienen formas de sentir, pensar y actuar opuestas en un principio. Se pone en contraste «dos visiones del mundo» (Torrente Ballester, 1975: 46). Ambos personajes llevan a cabo funciones narrativas. A partir de las aventuras que tienen, don Quijote inventa una historia de caballerías, pero necesita de «inventores de ficciones complementarias» (Torrente Ballester, 1975: 78). Cuando se encierra en Sierra Morena, tienen que venir Sancho y

otros personajes a rescatarlo con una nueva aventura (Primera Parte. Capítulo XXV ss.). Quijote no podría protagonizar una historia de caballerías si no hay otros personajes que también juegan a las caballerías. La narración del *Quijote* se apoya en las acciones y narraciones de diversos personajes.

Del mismo modo, *Fragmentos* integra las aportaciones de varios personajes. Para ello, sigue una estructura *mise en abîme*. El narrador inventa la historia de personajes que, a su vez, cuentan historias. El narrador juega a crear otros personajes que participan de la creación del relato. Se han señalado anteriormente dos personajes que llevan a cabo esta función: Lénutchka y don Justo. Ambos interactúan con el narrador y aparentemente aportan su imaginación. Pese a todo, el texto muestra que, en realidad, no son personajes autónomos. Tanto Lénutchka como don Justo son personajes inventados por el narrador: todo lo que ellos dicen surge de este. En cambio, hay un personaje que, dentro de la ficción, sí parece ser autónomo, se presenta como verdadero creador: el Supremo. Este parece hablar verdaderamente por sí mismo, sus acciones sustituyen parte de la narración.

En el *Quijote*, el caballero andante emplea sus acciones y sus palabras para construir la narración de sus hazañas. Quijote inventa enemigos que derrotar y aventuras que perseguir, de modo, que, «“dentro del libro”, esas minúsculas y graciosas maravillas “dejan de pertenecer al autor” porque las reclama como suyas el “personaje a quien vienen atribuidas” (Torrente Ballester, 1975: 43). El caballero cuenta parte de su historia, del mismo modo que el Supremo narra parte de *Fragmentos* sin que el narrador tenga aparentemente control sobre ello.

Tanto en el texto cervantino como en el torrentino, tiene lugar un diálogo entre diversas voces que llevan a cabo funciones narrativas. Jesús G. Maestro ha estudiado cómo el *Quijote* consta de tres unidades enunciativas (Miguel de Cervantes, como autor real y exterior al relato, el Narrador del *Quijote* y el Sistema retórico de autores ficticios, compuesto por el autor anónimo de los ocho primeros capítulos, Cide Hamete

Benengeli, el morisco traductor y los académicos de Argamasilla). *Fragmentos* contiene estas tres instancias: Torrente Ballester, que, igual que Cervantes en el *Quijote*, prologa el texto; el narrador; y el Sistema retórico de autores ficticios, de los que, en este trabajo, ya se ha comentado acerca de Lénutchka y de don Justo Samaniego y se va tratar al Supremo. Según Ángel Loureiro, la conciencia del narrador se divide en cuatro: la conciencia del escritor como personaje que escribe la novela, la conciencia como personaje de la novela, la conciencia espacializada en escenario y la conciencia manipulada por un ser misterioso» (Loureiro, 1990: 198). Las tres primeras conciencias han sido comentadas: el narrador se presenta como personaje real, se introduce en la novela y es artífice de Villasanta de la Estrella, respectivamente. El aspecto que resulta nuevo es la posibilidad de que parte del texto y el mismo supuesto escritor sean ficciones creadas por otro personaje.

Las sustituciones narrativas: El Supremo

Torrente Ballester lleva hasta sus últimas consecuencias la autonomía de personajes. Si bien Lénutchka y don Justo parecen personajes autónomos, acaba mostrándose que no lo son, *Fragmentos* juega a presentar a un personaje como verdaderamente autónomo. El Supremo aparentemente es verdadero narrador de la historia. El narrador se duerme (197) y, al despertar, encuentra la Narración III escrita (198-204), en la cual el relato de los anarquistas adquiere su carácter fantástico. En ella, se descubre que el bonzo ha viajado en trance a infinitos universos que existen simultáneamente y Pablo Bernárdez se determina a viajar a aquel donde la Historia se sitúa en la Revolución francesa. Esta narración aparece denominada como «apócrifa», se supone que no pertenece al narrador, sino a otro individuo. «Hay por lo tanto otro creador que anda en juego. Juego peligroso porque se propone en el texto como una amenaza para la identidad y la función del autor-protagonista» (Roca: 32).

En *Fragmentos*, como en otras obras torrentinas, el sueño es la vía que une la esfera de lo real con la esfera de lo fantástico. En el sueño, es posible lo que no lo es en

vigilia y, dentro de la ficción, ese sueño tiene efectos en la vida diurna de los personajes. En *Rayuela* de Cortázar, Oliveira y Traveler tienden un puente entre las ventanas de sus casas, que representa el conflicto entre ambos. Este puente les obsesiona en la duermevela de la noche y ocurre que «sólo desaparecería con la luz de la mañana, con la reaparición del café con leche que devuelve a las construcciones sólidas y arranca la telaraña de las altas horas a manotazos de boletín radial y ducha fría» (44-45). En las horas del sueño, el escenario realista en que transcurre el día desaparece y tienen lugar las más extrañas rivalidades entre dos hombre. De la misma forma, en *Fragmentos*, el sueño permite la entrada a narraciones más disparatadas que las que viene escribiendo el narrador.

Más tarde, el narrador tiene la sensación de que no es él quien escribe, sino que alguien le escribe a él: «*Yo estaba siendo pensado por alguien que no era yo*» (211). Como se verá, esto también ocurre en *Don Juan*. El narrador se encuentra confuso porque siente que alguien le está inventando, se percibe personaje de otro desconocido. Un poco más adelante, se presenta ante el narrador y ante Lénutchka un personaje que dice haberlos inventado a ellos dos y haber inventado la ficción que el narrador cree propia. El narrador se niega a creerlo: «Lo que se dilucida, le respondí, es si yo le inventé a usted o usted me inventó a mí» (219). Pero, el personaje insiste en ello: «Nosotros (el misterioso personaje y su amante) podemos ser fantasmas de personas reales; él (el narrador) no es más que palabras, palabras mías» (220).

El misterioso personaje dice llamarse el Supremo y entre él y el narrador sucede lo siguiente: «En un primer momento la pugna entre el autor del texto original y el del apócrifo, se propone a través de una dialéctica que se mueve en términos de antagonismo excluyente total» (Roca: 35, cita 243). El Supremo insiste que él creó todo lo que contiene *Fragmentos* y, para evitar una persecución política, se convirtió a sí mismo en personaje. «Ya no se trata solamente de dilucidar la cualidad apócrifa de una páginas sino de afirmar su propia autoridad respecto a la totalidad del texto» (Roca: 36). En cambio, el narrador defiende que han chocado su imaginación y la del Supremo: «Me parece una cuestión estúpida, porque yo no le he inventado, ni nadie como usted ha

pasado jamás por mi imaginación, aunque ahora mismo esté usted en ella”. “O usted en la mía. Me inclino a creer que es más exacto”. “Admito, como posibilidad remota, que usted me esté pensando, pero admita que al mismo tiempo yo lo estoy pensando a usted”. “¿Y qué se infiere?” “Que ha habido un error o, si usted lo prefiere, una interferencia”» (219).

Fragmentos plantea la duda acerca de si el Supremo es, realmente, otro narrador; o un juego del narrador, que hace como si se encontrase con otro creador. El narrador rechaza el relato del Supremo. Según él, *su historia* (la que cuenta el Supremo) *no pertenece a esta novela*. El narrador reconoce que el Supremo es autor de Narración III, pero defiende que la autoría del conjunto del texto es suya. El Supremo trata de meterse en su mente para demostrarle que él es su creador, pero, por una distracción, no lo consigue, debido a lo que el narrador recupera el control del texto (228). Pese a lo cual, el Supremo va a seguir interfiriendo en la narración. Hace que Pablo Bernárdez cambie de lugar sin que lo sepa el narrador y hace que Lénutchka entre sonámbula en el laberinto que guarda a Esclaramunda. Para controlar al Supremo, el narrador decide incluir en su ficción a Moriarty, a quien le encarga la tarea de perseguirlo. Tal como dice Torrente Ballester, la inclusión de Moriarty es una respuesta cómica (20), con la que el narrador vuelve a recuperar el control del relato.

El juego de *Fragmentos* está en que no se sabe quién es más real, si el narrador o el Supremo. Tanto uno como otro solo son palabras. En la discusión que mantienen, el Supremo amenaza con romper el texto: «... Nosotros (el Supremo y su amada) podemos ser fantasmas de personas reales; él no es más que palabras, palabras mías. Si rompo estas cuartillas desaparece” Le miré desafiante: “Hágalo”» (220). Si rompen el texto, al menos la parte ficcional de ambos desaparecería: «the narrator “forgets” his identity as a fictional creation and acts as if he did have a more physical, direct tie with reality» (Blackwell: 150).

El narrador juega hasta el final con la duda acerca de si él controla la narración o lo hace el Supremo. En un nuevo gesto de humorismo, Moriarty en lugar de perseguir al Supremo, acaba por admirarlo y hace que detengan al narrador (296-298). Parece que el narrador ha vuelto a quedar atrapado en la ficción del Supremo. El narrador se da cuenta de que, si los soldados lo matan dentro de la ficción, desaparecerá todo lo que ha inventado. No obstante, emplea la palabra para dar la vuelta a la situación: «vi la larga doble hilera de soldados, tal y como la había imaginado, y ante tal prueba de que eran más las imágenes, de que yo las había inventado [...] hice al sargento señal de que no se impacientara [...] pensé en que, sin mí que la pensase, Lénutchka se desvanecería, y con ella todos mis personajes, y las acciones en proyecto [...] ¿Y por qué no cambiar el proyecto y con él el curso de la aventura? ¿No era mío el ejército? Me aparté de la puerta, me puse rígido y el sargento gritó: “¡Presenten... armas!” Y un millar de fusiles [...] me rindieron honores de jefe» (298). De este modo, la amenaza queda en una broma.

La continuidad entre las narraciones

El narrador acepta la Narración-apócrifa. La imaginación del Supremo se incorpora a su relato. La incorporación de narradores va complicando la historia, cada uno añade una visión nueva que no cancela lo anterior sino que lo agranda. «El espíritu de la novela es el espíritu de la continuidad: cada obra es la respuesta a las obras precedentes, cada obra contiene toda la experiencia anterior de la novela» (Kundera: 29). Si bien resulta ambiguo si *Fragmentos* tiene un narrador juguetón o dos narradores enfrentados, lo más interesante narrativamente es la peculiar cooperación que tiene entre el narrador y el Supremo. Las intervenciones de este resultan sorprendentes en el conjunto del texto. El giro fantástico que da a la historia de los anarquistas podría llegar a cuestionar el marco, principalmente de tipo realista, en el que sucede la narración. La historia de los anarquistas parece ir encaminada a contar las dificultades económicas y las luchas sociales de los personajes, cuando, de pronto, pasa a tratar de viajes en el tiempo. Del mismo modo, resultaría inexplicable que Lénutchka, sin más razón, entre dormida al laberinto y encuentre los restos de Esclaramunda.

El narrador se aprovecha de la disparatada imaginación del Supremo para desarrollar su ficción. Los viajes en el tiempo introducen un elemento muy interesante y quedan justificados narrativamente por ser obra de un personaje poco interesado en la coherencia del texto. Por otro lado, el viaje sonámbulo de Lénutchka permite que los personajes lleguen a su objetivo: descubrir los restos de Esclaramunda. Y este pasaje queda igualmente justificado en los afanes vengativos del Supremo, que no tiene en cuenta la coherencia del relato. En *Fragmentos*, los pasajes que formalmente parecen poco coherentes dan complejidad a la narración. El relato se rige por la imaginación. El narrador es capaz de incorporar las sugerencias que le hacen don Justo, Lénutchka y el Supremo. Todo es posible dentro de la ficción porque el narrador contamina el marco realista con las imaginaciones de los otros personajes: «he makes even clear that the world of fiction is governed by different laws from outside reality» (Blackwell: 145). En último término, el texto resulta coherente porque el narrador es capaz de justificar las intrusiones de la esfera fantástica en la esfera realista por medio del manejo del lenguaje. El narrador tiene el control de lo que sucede: «Ultimately, the narrator determines what has existence in this new fictional reality by whether he names or tells it, or suppresses it» (Blackwell: 145). La ocurrencia, propia del juego, guía el desarrollo de *Fragmentos*: «It often appears that the narrators/novelist has included many narrative elements simply because he found them interesting and wished to include them, rather than because they contributed significantly to the unity and coherence of the work» (Blackwell: 147).

El narrador y sus personajes

Fragmentos contiene elementos metaficcionales que permiten comparar esta obra con *Niebla* de Unamuno. Según Blackwell: «These episodes invert the scene in *Niebla* in that here the narrator/novelist seeks out the characters to ask for help in writing his novel, rather than the characters seeking the creator for an explanation of their existence» (152). A diferencia de Augusto Pérez, los personajes torrentinos no

suelen tener problemas para asumir su naturaleza ficticia. Como se ha visto, los personajes de *La saga/fuga* que tienen conciencia de estar hechos de palabras emplean estas para modificar su realidad. No se enfrentan al problema de la muerte porque, aun después de acabado el texto, se da a entender que Castroforte del Baralla sigue existiendo por los cielos. Asimismo, mientras que entre Augusto y Unamuno se plantea que uno sea ficticio y el otro real, los personajes torrentinos, en muchos casos, tienen ambas naturalezas. En *Fragmentos*, tanto el narrador como Lénutchka parece que son seres reales, a partir de los que se construyen personajes ficticios. Y don Justo Samaniego no se plantea su naturaleza. Sin embargo, el diálogo que mantiene el narrador con el Supremo es muy próximo al de Augusto y Unamuno. *Fragmentos* juega a que el narrador y el Supremo morirían si quien tenga el control del texto así lo decide. No obstante, es un simple juego de palabras. Como se ha visto, el narrador acaba recuperando el control de la narración. La naturaleza del Supremo permanece como una incógnita, pero lo importante es que el juego de palabras que ha mantenido con el narrador ha permitido que la historia siguiera desarrollándose.

El narrador y los personajes se ponen a un mismo nivel. «Diríase que el ajuste completo entre autor y personaje provocara la equiparación de creador y criatura, de la posición trascendental del autor y la inmanencia del mundo ficticio» (Winter: 66). El narrador se introduce en la ficción para interactuar con otros personajes y, de este modo, escribir colectivamente el texto. Los personajes que genera la imaginación del autor cobran una vida que les permite, dentro de la ficción, participar de la creación. «Samaniego, el personaje rebelde, simboliza la productividad propia de los signos, puesta en marcha por el autor; Lénutchka, el personaje que lee el texto, en el que ella misma es creada, es la alegoría del signo leyéndose a sí mismo» (Winter: 70). Como se ha visto, el narrador es ayudado por don Justo Samaniego y por Lénutchka. Don Justo, pese a que, a veces, parece que roba el control de la historia al narrador, aporta el texto más elaborado de *Fragmentos*. Y, como se ha visto, Lénutchka representa al lector dentro del texto. Por último, el Supremo es un personaje que juega a ponerse al mismo nivel que el narrador. El narrador se apoya en estas ayudas e interferencias para construir su ficción. Torrente Ballester recurre al encuentro del narrador con sus personajes, no para debatir la existencia de aquel o estos, sino como método para

elaborar la ficción. Los personajes de *Fragmentos* son reales dentro de la ficción. Como dice Torrente Ballester, en el texto, no hay ninguna diferencia entre un personaje tomado de una persona viva y otro inventado (17). Sin embargo, por mucho que se juegue a la autonomía de los personajes, «los personajes de ficción hacen y dicen lo que quieren los autores» (19). No solo Lénutchka y don Justo están sometidos al narrador, sino que el mismo Supremo tampoco es libre. Tanto si se interpreta que este personaje es obra del narrador como si fuera fruto de la imaginación de Torrente Ballester, es dependiente. Como todo es un juego de palabras, el final del texto desvanece la ilusión narrativa. Se hace evidente que los personajes son instrumentos del narrador y que Villasanta de la Estrella es un escenario, que es desmontado ante los ojos del lector. Así ocurría en *La saga/fuga*, donde la ciudad acaba desapareciendo por los aires; y así ocurre en *Fragmentos*, donde la palabra se convierte en destrucción, antes de que acabe, el texto avisa de la destrucción de todo lo que se ha construido (Roca: 42).

3.2 La seducción de la palabra en *La Isla de los Jacintos Cortados* de Gonzalo Torrente Ballester

Deseo, imaginación y narración en los personajes

La narración de *La Isla* es dirigida por el deseo. Los personajes quieren lograr algo, pero no lo buscan directamente en la experiencia o, al menos, no confían solo en los hechos, sino que se ayudan con las palabras, las cuales esperan que lleguen a ser reales. El deseo despierta la imaginación de los personajes y esta se mezcla con la realidad en la que viven. Es decir, los personajes viven ciertos hechos en combinación con la imaginación que ponen en ellos. Del mismo modo que Alonso Quijano empieza por darse un nuevo nombre a sí mismo y narra lo que experimenta en términos de libros de caballerías; los personajes torrentinos confunden la realidad histórica y las verdaderas relaciones que tienen con otros personajes con las fantasías que les dictan sus deseos.

Alain, Ariadna y el profesor son miembros de una comunidad universitaria, lo que supone que su manera de pensar es lógica, se rige por ciertos métodos científicos. Hasta el momento en que Alain publica su libro sobre Napoleón, ha sido un historiador que justificaba sus estudios con una base documental impecable, con testimonios que daban valor a sus afirmaciones. En cambio, en su último libro lleva a cabo una investigación histórica a partir de una intuición, a partir de la convicción personal de que Napoleón es un ser inventado. Por su parte, Ariadna es una distinguida *scholar*, una académica que exige que el relato que hace el narrador esté sometido al conocimiento histórico acerca del tiempo de la Revolución francesa y del Primer imperio francés. Sin embargo, abandona su «espíritu racionalmente exigente [...] cuando se toma vacaciones sentimentales o mágicas» (107). Por último, el profesor se dedica a la Literatura y dice estar libre de los rigores del historicismo, no le importa la verdad de los hechos, sino que se deja llevar más por su imaginación. No obstante, juega a ser racionalista y a

rechazar los planteamientos que hace Alain. Dice estar de acuerdo con los profesores que opinan que el libro de Alain es un disparate dentro de una facultad de Historia. Parece que rechaza la imaginación de su colega, aunque, en realidad, a él le sirve para construir su propia narración. Es interesante comprobar que la oposición que expresa el profesor entre el entusiasmo por la imaginación y el recelo racionalista frente a lo que no esté demostrado con hechos está en la base de buena parte de la narrativa torrentina (Villar: 28)

Los deseos que tienen los personajes, les llevan a crear ficciones acordes a ellos. Esto no tendría más complejidad, sino fuera porque los personajes pretenden efectos fantásticos para sus palabras. Esperan que sus invenciones tengan efectos sobre su mundo. Sin embargo, esto constituye una transgresión de las reglas que delimitan, en un principio, el relato. En este, hay una esfera realista, que se rige por ciertas normas; y una esfera fantástica, donde la palabra puede modificar cualquier cosa sin reglas que le pongan límites. Los personajes pretenden que sus palabras, de carácter fantástico, tengan efectos en la esfera realista en que ellos habitan. Alain Sidney es un historiador. Los documentos son los elementos que sostienen su trabajo dentro de la esfera realista. Él quiere demostrar la invención de Napoleón y, si tuviera documentos fehacientes de que así fue, lo conseguiría en el mundo de la ficción. En cambio, Alain se basa en las intuiciones que tiene de lo que ocultan los documentos que dan cuenta de la existencia del emperador francés. Esto es transgresor porque pretende sostener que los hechos históricos, que sucedieron de un determinado modo, pueden ser descubiertos por su imaginación. Resulta injustificable desde la razón su descubrimiento. Pese a sus esfuerzos por defender su descubrimiento como verdadero, la comunidad científica rechaza su texto como un ejercicio literario, como una pura invención. No obstante, Alain Sidney está convencido de haber alcanzado la verdad sobre Napoleón a partir del método intuitivo. Alain pretende que el juego con las palabras que hace sobre la vida de Napoleón sea lo que de verdad pasó. El texto transgrede los límites realistas de la Historia al proponer que las palabras, que surgen de la imaginación, pueden descubrirla.

Por su parte, Ariadna asume como verdadera la invención de Napoleón por el amor que le tiene a Alain. Además, se deja llevar por los versos que le recita como si estuviesen escritos para ella, cuando fueron escritos por Ronald Sidney, el tatarabuelo de su amado, para Agnesse. También, participa del viaje fantástico al pasado con el fin de probar las ideas de Alain. Ariadna urge al narrador para que encuentre por la palabra el momento preciso en que Napoleón fue inventado. En algunos momentos cree que es posible descubrirlo, su imaginación invade su juicio; y en otras recupera su racionalismo y critica la narración.

Por último, el profesor de Literatura quiere seducir a Ariadna. Ella es más joven que él y ya está enamorada de otro. El profesor observa que el modo que ha tenido Alain de ganarla para sí es la palabra. Por lo que el profesor emplea también la palabra: inventa la Historia de Isla de La Gorgona, en torno a la cual se supone que surge la figura de Napoleón, y trata de cautivar a Ariadna con su relato.

Los tres personajes se dejan seducir por la palabra, juegan a inventar ficciones que acaban por creerse. Alain se deja llevar por su fantasía para convencerse de que Napoleón nunca existió como tal, sino que fue un nombre inventado para dar sentido a los hechos de comienzos del siglo XIX. Ariadna olvida el rigor del método histórico, cae seducida por los versos y espera de verdad encontrar una solución al problema histórico de Napoleón mediante el viaje que le propone el profesor. Y este se convence a sí mismo de que su imaginación le ganará el corazón de Ariadna. El amor une las tres narraciones para dar *La Isla*. Alain seduce a Ariadna, en parte porque quiere su ayuda y en parte porque quiere su amor; Ariadna lo ayuda en sus proyectos; y el narrador incorpora las narraciones para acercarse a Ariadna. En este sentido, los deseos e imaginaciones de los tres personajes se combinan en una narración compartida para construir un relato entre lo realista y lo fantástico.

Se va analizar, por un lado, la relación entre Alain y Ariadna, así como entre los personajes en quienes se desdoblan, Ronald y Agnesse (Agnes). Por otro lado, se estudiará la relación entre Ariadna y el narrador. Alain está convencido, también por su deseo, que la relación que él tiene con Ariadna es análoga a la que tuvo su tatarabuelo Ronald Sidney con Agnesse. Alain ha heredado de su tatarabuelo el gusto por la poesía, pese a ser un historiador, la imaginación tiene una gran influencia en él y modifica el método científico que debiera emplear en sus estudios. Asimismo, el tema del amor es muy importante. Sir Ronald Sidney se supone que escribió *Las melodías eróticas* inspirado en sus amores con Agnesse. Por su parte, Alain Sidney quiere revivir esa relación leyéndole a Ariadna los poemas. Alain seduce a Ariadna, pero exclusivamente con la palabra; los versos eróticos no se traducen en una relación amorosa. Esto puede deberse a que Alain no está interesado en el amor, sino en descubrir la verdad sobre Napoleón; o, lo que es más probable, puede deberse a la impotencia que sufre. Alain es incapaz de amar físicamente a una mujer, pero tiene la palabra para suscitar el amor. La relación entre Alain y Ariadna es comparada con la supuesta relación entre Ronald y Agnesse. La primera es una relación exclusivamente a través de la palabra, mientras que la segunda se cree que fue real, cuando en realidad es principalmente inventada. Tanto Ronald como Agnesse pasan por La Isla de La Gorgona, pero en momentos diferentes. Él es, en ese momento, un escritor que ha dejado de componer poesía debido a una decepción amorosa, la falta de amor le impide tener inspiración para el verso. En la Isla de La Gorgona, conoce a Inés, a quien él llama en la forma inglesa que equivale a este nombre, Agnes. La similitud entre el nombre de Agnesse y Agnes hace que se crea que el amor y los poemas de Ronald van dirigidos a aquella. En segundo lugar, se verá cómo la relación entre el profesor y Ariadna representa un caso aún más claro de confusión entre la creación de una ficción amorosa y el verdadero amor que espera el narrador.

El deseo amoroso y sus efectos en la narración

El deseo amoroso guía el texto en todas sus instancias narrativas: determina la historia, que es, principalmente, la del profesor que trata de ganar el afecto de Ariadna; configura la estructura del relato, en la que un narrador intradieгético escribe una carta de amor, en gran medida metadieгética, dirigida a su amada; y marca el estilo lírico de la narración. En *La Isla* tienen lugar dos tramas: el presente narrativo, en el que sitúan Alain, Ariadna y el profesor; y el mundo pasado de La Isla de La Gorgona. Como se verá más adelante, la primera trama se corresponde con la esfera realista, los personajes existen dentro de la ficción, se supone que son verdaderos académicos en alguna universidad de Nueva Inglaterra. En cambio, la segunda trama combina aspectos realistas, sitúa la acción en un momento histórico y aparecen personajes históricos; con otros propios de la esfera fantástica, irrumpen en la esfera realista hechos inventados por los personajes, que, en muchos casos, cuestionan las leyes del mundo en que transcurren. *La Isla* es un ejemplo en el que la forma con que se narra es de juego. Aparentemente, el relato fundamental es el que ocurre en La Isla de La Gorgona. Allí tiene lugar la invención de Napoleón, que parece ser lo que quieren descubrir Alain, Ariadna y el profesor. Sin embargo, como se comprobará en este trabajo, el narrador dedica más espacio a los caprichos por los que le lleva su imaginación que a la invención del Corso. Esto se debe a que, en realidad, lo que le interesa al narrador es enamorar a Ariadna con la palabra. Por este motivo, toda la narración está impregnada de aspectos relativos al amor. Además de esto, lo que guía la narración es el propio capricho del narrador, el texto hace como que es serio, que tiene un objetivo concreto, cuando en realidad se deja llevar por la espontaneidad del momento.

El amor también condiciona la estructura del relato. La primera trama narra hechos muy cercanos al relato marco, en el que están Alain, Ariadna y el propio narrador, y la segunda trama más distantes en el relato enmarcado, que se sitúa más de un siglo atrás, en los tiempos del Primer imperio francés. La primera trama tiene un tono lírico por los encuentros del profesor con Ariadna y los sentimientos que le

generan, así como el deseo que manifiesta que el profesor emplee la palabra escrita para establecer un verdadero encuentro amoroso. Desde el comienzo, esta trama muestra un amor no correspondido, el profesor sueña que su palabra puede ganar el corazón de Ariadna y, al mismo tiempo, se da cuenta de cuán lejos está ella de él. En cambio, la segunda trama, por referirse a hechos lejanos, que muy poco tienen que ver con el narrador, debiera ser un relato menos emocional. La tarea de relatar la invención de Napoleón podría referirse a los meros acontecimientos, pese a lo cual, el amor ocupa un lugar importante en esta trama también, se contagia el punto de vista que tiene el narrador. El narrador hace que ambas historias, la más histórica y los elementos amorosos, avancen simultáneamente con el fin de seducir a Ariadna (Loureiro, 1990: 285).

Además, *La Isla* tiene un lirismo melancólico provocado por el fracaso amoroso. Alain vive obsesionado con revivir la historia entre Agnesse y Ronald, en un principio para descubrir la invención de Napoleón, pero, de un modo implícito, para revivir en él y Ariadna la historia de amor de aquéllos. Sin embargo, fracasa en ambas lides. Por otro lado, Ariadna no consigue el amor que quiere de Alain y, aunque ella y el profesor viven una gran aventura, acaban separados. Según Darío Villanueva: «*La Isla de los Jacintos Cortados* es la historia de un fracaso amoroso, de una fallida seducción por medio de la palabra. Hay un tono lírico y melancólico que impregna, desde ese primer escalón del relato, todos los demás, y el propio frenesí inventivo del narrador... se explica por el intento desesperado del protagonista masculino de conservar a Ariadna» (123).

Los amores relatados en *La Isla* quedan frustrados porque solo lo son a través de la palabra, la ficción puede generar grandes sugerencias, pero no puede trascender los límites de lo simbólico y entrar en lo real. El romance entre Ariadna y Alain se reduce a la hermosura de *Las melodías eróticas* y el deseo de la experiencia amorosa, que queda sin consumir. «A la mística y sublimada concepción del amor que tiene Ariadna por influjo de Claire, opone el narrador la necesidad de la participación de cuerpo y alma»

(Loureiro, 1990: 286). Sin embargo, el profesor tampoco ama realmente a Ariadna, porque ni siquiera se lo comunica, salvo a través de una carta que va dirigida a ella, pero que no parece entregarle. El profesor intenta apropiarse de una relación amorosa mediante la ficción que construye, pero Ariadna no le sigue en esta ficción, a diferencia de lo que ocurre en *Fragmentos* entre el protagonista y Lénutchka, su amada ficcional no le corresponde.

El narrador lleva consigo la pena de no poder ganar el amor de Ariadna y, progresivamente, sus comentarios se vuelven más negativos respecto del amor. Afirma «la imposibilidad no ya del amor sino ni siquiera de comunicación o conocimiento mutuo» (Loureiro, 1990: 310). Esta es una idea repetida en la obra de Torrente Ballester. Los personajes buscan encontrarse con el otro a través del amor, pero, en muchos casos, no hallan nada que vaya más allá de la experiencia corporal. Como se verá, esto es especialmente importante en *Don Juan*. El amor representa para los personajes que lo consiguen el encuentro pleno con el otro, la entrada en armonía con el ser amado y con el mundo que rodea. En cambio, los personajes que fracasan en su empresa, sostienen que «lo que se conoce a través del cuerpo amado no es más que el cuerpo mismo, y nunca en lo que es o lo que tiene, sino en meras insuficientes aproximaciones» (321). El amor es la expresión misma del deseo que guía a los personajes, no se circunscribe a los hechos que tienen lugar entre personajes, sino a la significación que estos le dan. El amor es, en los textos torrentinos, un tipo de relato que conforma cada personaje de lo que espera encontrar del encuentro con el ser amado, pone en juego la imaginación. Más adelante, se analizará cómo Torrente Ballester juega a relacionar la creación literaria con el amor.

El sembrador y su fruto. Relación entre Alain y Ariadna

La relación de Alain y Ariadna, desde el principio, está mediada por la palabra. Alain Sidney recita a Ariadna las *Erotic melodies*, que son los mismos versos que su tatarabuelo, Ronald Sidney, supuestamente recitaba a Agnesse. Entre ellos dos, tiene

lugar un amor platónico, en el que los versos sugieren la pasión, pero esta no se concreta en una verdadera relación amorosa entre ambos. Esta falta de expresión física del amor disgusta a Ariadna, pero ella tiene tendencia a los amores difíciles (27) y los versos que le recita su amado la entusiasman. Alain pretende que los versos de su tatarabuelo le sirvan también para recuperar la historia de amor entre Ronald y Agnesse. Cree que, si emplea los mismos versos que su tatarabuelo y le cuenta a Ariadna cómo era Agnesse, aquella puede ser como esta: «Me dio tiempo a pensar en la historia de Agnesse, vagamente sabida, aunque no en los episodios amorosos, mal conocidos entonces. Fue Claire quien me la descubrió, personaje curioso e increíble, si bien se le notaba (a Claire) que de quien quería hablar era de ti» (28). Alain comenta que ciertos árboles crecen en el tronco de otros árboles y cree que una persona puede crecer dentro de otra, en el sentido de que es posible trasladar la personalidad de una a la otra. El profesor explica el proceso del siguiente modo: «...el uso del verbo crecer no era apropiado, ya que, más que de un crecimiento, se trataba de una acumulación, tal vez de una instalación, de la que resultaba a fin de cuentas lo mismo, es decir, una entidad viviente a la que convendría en todo caso aplicar los últimos descubrimientos y las últimas afirmaciones acerca de su esencia y consistencia sacadas de la psicología conductista y de las modernas teorías del personaje» (29).

Más adelante, se comentará cómo en el anterior diálogo se naturaliza humorísticamente un fenómeno de carácter fantástico. Por ahora, lo que interesa es señalar que Alain quiere convertir a su amada en Agnesse. Esto parece perseguir los propósitos. El más explícito es que, una vez Ariadna se haya convertido en Agnesse, podrá revelarles detalles sobre la invención de Napoleón. El otro propósito, implícito, consiste en que el juego con las palabras es la única forma de amor que puede experimentar Alain. Este personaje seduce con sus versos amorosos, pero es incapaz de consumir su amor porque los mismos versos le llevan a idealizar este afecto y porque, en último término, es impotente. La seducción que lleva a cabo con Ariadna, como la que pretende el profesor, es por la palabra. Tanto Alain como el profesor se comportan como creadores de ficciones, inventan cada uno una historia de amor con Ariadna; pero no son capaces de convertirla en un amor real.

Alain tiene la esperanza de que, instalando en Ariadna la memoria de Agnesse, ocurra lo siguiente: «espera (él, al menos, lo dice) que la verdadera voz de Agnesse emerja del silencio de la muerte y hable desde tu cuerpo» (60), pretende que esto le revele «lo que hizo Agnesse en ese tiempo de ausencia, dónde estuvo, con quién se relacionó y cuál fue la ocasión en que pudo enterarse de que Napoleón había sido inventado» (60). Alain tiene la intención de emplear una técnica de conocimiento intuitivo para llegar hasta la verdad de Napoleón, aunque esto va en contra de las prácticas conocimiento científico, que configuran la esfera realista de la novela.

El narrador cree que los extravagantes experimentos que hace Alain con Ariadna son un recurso para seducirla. El profesor le dice a Ariadna²¹ que Alain: «siempre te quiso conquistar con la potencia de su inteligencia, ya que no con otra clase de poderes» (158). El profesor le advierte a su amiga lo siguiente: «... debe de ser al menos entretenido eso de sembrar en tu memoria semillas de Agnesse para que su doble crezca dentro de ti. Entretenido y fascinante, claro; aunque no sé si no correréis el riesgo, tú sobre todo, de que la vida que pueda cobrar Agnesse en tu memoria sea a costa de la tuya» (31). El profesor avisa a Ariadna del peligro que tienen ella y Alain de creerse la ficción que están inventando. Le dice que la relación platónica que mantienen, basada en los poemas de él y la sugestión que generan en ella, es un ejercicio de falso erotismo, juegan a que se aman, pero no hay una relación de verdad entre ellos (142).

Ariadna va a ver a un psiquiatra para preguntarle acerca de la impotencia de Alain, que impide que se consume su amor. Es curioso que escoja una terapia que está basada en la palabra para combatir precisamente el exceso de palabras. Las palabras aprisionan a ambos personajes. El problema de la relación entre ellos es que la imaginación de ambos es tan grande que no deja espacio a la esfera realista. Él imagina ser un apasionado poeta mientras le recita poemas y ella se deja llevar por sus palabras, pero esta exaltación no se traduce en una relación de pareja. Cuando vuelve Ariadna de

²¹*La Isla* es una carta del profesor a Ariadna, no hay propiamente un diálogo entre ambos personajes, pero él redacta la carta como si hablase con ella.

ver al psiquiatra, expresa su convencimiento de que debe salvar a Alain (234 ss.). Ella también quiere cambiar a su amante, quiere introducir en él certeza en sus investigaciones sobre Napoleón y en su capacidad de amar. El tema de conversación con ella queda «restringido en el fondo a un par de temas, que Claire te necesita, que tú puedes salvarlo, y mezclando el problema de Napoleón con las incertidumbres de la cama, que intentabas destruir como tales, confiada en la magia de tu cuerpo y de tu amor» (236). Ariadna se da cuenta que los viajes que lleva a cabo con el profesor en busca de Napoleón son una invención, pero juega a creérselos para ayudar a Alain, para darle argumentos con los que defenderse de sus detractores; y para conseguir que él la ame, con el alma y con el cuerpo.

La relación de Alain con Ariadna tiene su paralelo en la de Ronald con Agnesse. Ariadna y Agnesse tienen en común que sus personalidades se forman a partir de ficciones. El carácter romántico de Ariadna le viene de sus lecturas de Stendhal. La Literatura amorosa la lleva a actuar como los personajes de los libros. En cambio, Agnesse aprendió de pequeña a «descubrir lo que guardaban en su fondo (los espejos)» (57). En los espejos ve historias del pasado y recrea ficciones. Como se estudiará más adelante, los espejos es un recurso que justifica la invasión de la esfera fantástica en la esfera realista. Por ahora, lo que importa es que la mente de Agnesse se conforma a partir de relatos que no se sabe si ocurrieron de verdad o son visiones ficticias, que dice percibir, pero en las que es seguro que entra en juego su imaginación. Tanto Ariadna como Agnesse ocupan posiciones de aprendiz, son personajes en formación a lo largo de la novela. En el caso de Agnesse, un profesor lunático emplea el lenguaje para conformar la identidad de Agnesse: «le enseñó unos cuantos idiomas cultos y le imbuyó el gusto por los cuadros y las músicas, le hizo aprender de memoria versos de los poetas muertos, y recitarlos en la terraza nocturna ante la ciudad dormida, envuelta (Agnesse) en clámidas improvisadas» (57). Este profesor moldea la personalidad de Agnesse y la lleva a actuar como si fuera un personaje de su invención. Después, los versos de Ronald caracterizan al amor que surge entre él y Agnesse. Por su parte, Ariadna es estudiante y se enamora de Alain, su profesor, el cual también quiere convertirla en otra persona, en Agnesse, y pretende reeditar el amor que cuentan los versos en la relación entre él y Ariadna.

Agnesse tiene una imaginación muy viva que va dando forma su personalidad. En un primer momento, sueña ser aquello que el lunático profesor le transmite, pero después se da cuenta que el amor es lo que puede dar contenido a su vida (58). A través del amor se define a sí misma, pasa a la Historia y construye la Historia, como se verá más adelante. Sin embargo, sus primeras experiencias amorosas son burdos encuentros carnales, carentes de toda imaginación. En primer lugar, la casan con Manfredo, un joven que la presta poca atención; y después con un coronel francés que la deja «incapacitada para salirse ya de los caminos monótonos, aunque ella lo pretendiese, aunque no buscase ya en la vida más que eso» (59). El amor, la imaginación y la escritura aparecen fuertemente vinculados en *La Isla*, a veces incluso como sinónimos. La falta de imaginación de sus primeros encuentros amorosos lleva a Agnesse a amar a medias, con el cuerpo, pero sin el alma, mientras permanece como un personaje sin voz. Esto cambia cuando se enamora de Ronald, entonces, ella le sirve de musa y ella misma empieza a escribir cartas cargadas de ficción.

Del mismo modo, Ronald es incapaz de escribir poesía cuando no está enamorado, su imaginación no le suministra los materiales para ello; pero, con el amor de Agnesse, escribe *Erotic melodies*. El profesor decide visitar a Ronald para conocerlo, se propone emplear el sistema que ha descubierto en el fuego para viajar hasta él. El sentido del humor del narrador hace que el lector tenga que reformular el pacto de ficción repetidas veces. Si, hasta este momento, el lector ha tenido que asumir los viajes en el tiempo del narrador como posibles; ahora tiene que lidiar con la incongruencia temporal. El profesor decide llevar consigo un ejemplar de las *Erotic melodies*, viajar a una fecha anterior a su composición y mostrárselos al autor. El choque entre la esfera realista y la esfera fantástica se suaviza porque el encuentro de ambos personajes se produce en un sueño, lo cual se analizará más adelante. En la conversación que mantienen el viajero del tiempo y el poeta, Ronald descubre hasta qué punto la escritura y el amor están relacionados. «Ahora todo es posible... Me doy cuenta de que duermo y de que estoy soñando y acaso esos poemas que me presenta responden al deseo secreto

de volver a la poesía, quizá también al amor. Secreto, muy secreto» (164). Añade después: «Quizás, enamorado, volviese a desear» (165).

En un primer momento, Ronald y Agnesse representan el éxito de la ficción y del amor. Así como ni los deseos ni el amor dan buen fruto en el caso de Alain y Ariadna, parece que Ronald y Agnesse consiguen expresar con la palabra aquello que pretenden y verdaderamente se aman. No obstante, el narrador siembra la duda al respecto. Acerca de Ronald dice: «el ser de las cosas engendra desasosiego, le hace infeliz o le zambulle en un mundo incomprensible, y quiere sustituirlo inmediatamente por otro de su invención, de la metáfora hacia arriba y siempre hasta más allá de la alegoría y de la hipérbole» (250). Las palabras de Ronald son poco fiables porque no cuentan los hechos tal cual, sino la visión poética que tiene el autor de las cosas. El profesor lee un texto de Fernando Pessoa donde explica cómo se produce la transformación poética: «Es evidente que un velero embotellado, y un polvo bien echado han sido siempre eso, y sólo eso: inevitable tautología de sí misma que es cada cosa, que es cada hombre, que somos tú y yo, Ricardo²² y Alberto. Pues en cuanto incidía en el mundo de Sidney cualquier realidad, velero o coito, con una mínima posibilidad poética, dejaba de ser lo que era e iniciaba una escalera de metamorfosis culminada con la complicidad de la palabra, la gran encubridora, y así el velero se trasmuda en el Destino de un adolescente al que estorban las trabas, y en el coito palpita nada menos que el cosmos íntegro» (250). La imaginación del poeta tiende a engrandecer y embellecer todo de forma que no se sabe qué aspectos de los poemas realmente sucedieron.

En la mayor parte de los casos, parece que la fantasía y el amor son contrarios. Los personajes que tienen capacidad de imaginar, no aman en la realidad; y los que se aman mutuamente no son capaces de imaginar. En este sentido, Flaviarosa le dice a Nicolás que la poesía requiere de cierta falta de satisfacción: «Cuando a uno le persisten en la piel, palpitantes siempre, caricias de turcas, de circasianas, de españolas e incluso de francesas, que todo eso pasa por el harén de tu compinche Algernon, poco espacio le

²² Ricardo Reis y Alberto Caeiro son dos pseudónimos empleados por Fernando Pessoa.

queda para la poesía» (258). Se plantea que la ficción viene a dar una satisfacción imaginaria a un deseo que ha quedado incumplido. Así sucede con los personajes del relato marco: el intento de Alain de sembrar la personalidad de Agnesse en Ariadna compensa su impotencia, las fantasías de Ariadna de curar a Alain suplen la falta de verdadero amor y la carta del profesor trata de compensar su amor no correspondido por Ariadna. En cambio, parece que Ronald acaricia a Agnesse con sus palabras y sus manos (255), es capaz de escribir y amar.

El amor y la escritura tienen para Ronald un valor sublime, representan el encuentro con el ser amado y, por extensión, con todo lo existente. Ronald es «un hombre para el que el cuerpo de la amada es el puente por el que se une a la totalidad» (169). A diferencia del resto de personajes, para Ronald el cuerpo de la amada no es una muralla, una ilusión de encuentro de intimidad y de expresión de amor por el mundo. Del mismo modo, para el resto de los personajes, la palabra es otra muralla, con la que quieren expresar un amor que no experimentan, en cambio, las palabras de Sir Ronald se supone que recogen su experiencia de plenitud en el amor. El narrador es incapaz de comprender el valor que da Ronald al encuentro amoroso: «pero ¿de veras un orgasmo puede ser tan glorioso que merezca el recuerdo perdurable del que lo ha experimentado? ¡Si todos son iguales! Los hombres padecemos la insufrible repetición de ese placer que nos gobierna y que nos decepciona» (170). El narrador no entiende que Sir Ronald de verdad vive el amor, como algo único y que enaltece su alma y que sus versos recogen verdaderamente la vida tal cual la experimenta, porque el narrador se limita a crear ficciones, sus palabras no entrañan verdad vital. En cambio, el amor descubre a Ronald aspectos de su interior que le permiten volver a escribir. El descubrimiento de Ronald está narrado de un modo muy parecido a cómo Bastida descubre los J. B. en la sesión de espiritismo (189). El amor en *La Isla* es una posible vía de inspiración artística.

El texto juega a contraponer una visión optimista sobre el amor y la creación artística con una visión desengañada. Los personajes quieren cambiar su realidad con la palabra, buscan el amor a través ella, pero fracasan. En cambio, en el caso de Ronald parece que consigue lo que los demás quieren: «El afán de transformar la realidad que se ensalza en la novela alcanza valor paradigmático en sir Ronald Sidney» (Loureiro,

1990: 272). Pese a todo, la interpretación de los hechos en *La Isla* es siempre ambigua y está sometida a continuos procesos de desfamiliarización. Dentro de la ficción, se hace explícito que las relaciones amorosas que son juegos de palabras, están conformadas por el manejo del lenguaje. Se transgrede el pacto ficcional clásico por el que se entiende que lo que se narra ocurre dentro de la ficción. En *La Isla*, muchos acontecimientos son claros frutos de la imaginación del narrador y los menos evidentes también pueden ser inventados. No se sabe a ciencia cierta qué ocurre de verdad en la ficción y qué no.

Como se ha dicho, la única aparente excepción es la relación entre Ronald y Agnesse. Se cree que ellos dos sí se amaron y que *Erotic melodies* es el testimonio literario de sus encuentros. En cambio, el narrador dice descubrir que los versos no se refieren a Agnesse, a quien no conoció en La Isla de La Gorgona, sino a Agnes. Podría tratarse de un error de los documentos históricos, pero la dificultad de esta segunda interpretación reside en que no hay ningún documento que testimonie la existencia de Agnes, esta surge del fantástico relato que cuenta el narrador. El narrador toma de Alain la historia de Ronald y Agnesse y la complica con su imaginación, pero, como todo lo concerniente a La Isla de La Gorgona parte de las visiones que tienen el narrador en el fuego, la ambigüedad es irresoluble. En *La Isla*, «La palabra se convierte en la llave de las metamorfosis que, en sus manifestación extrema, tomarán las formas de lo fantástico» (Loureiro, 1990: 273). La palabra rescata las historias de amor que se están comentando, pero no desde los hechos que supuestamente suceden, sino desde la fantasía del narrador.

La interpretación se complica aún más en el momento que se revela que, cuando Agnesse escapa de la Isla, se encuentra con Ronald y ahí sí se enamoran. Nuevamente, se le podría dar un sentido, Alain puede escribir los versos después de marcharse de La Isla de La Gorgona. Pero el texto aborda los hechos en un sentido humorístico, desmintiéndose constantemente. Mientras que en un momento el narrador dice que los historiadores no saben nada de la estancia de Agnesse en la Isla de La Gorgona, después indica otras fuentes: «El resto de la historia de Agnesse y de sir Ronald es lo que se conoce, más o menos; corregida en el detalle de que no fue sir Ronald quien se sentó en

el baúl, corregida en algún detalle más» (334). Ahora resulta que no solo hay estudios, sino que afinan hasta los detalles. Este ejercicio de contradicciones es una parte central del juego en esta novela. Del mismo modo que el *Quijote* mantiene la duda sobre si su protagonista está loco o no, aquí se ofrecen distintas versiones sobre los amores de Ronald, sin que se sepa cuál es la verdadera. Esto ocurre porque lo importante es el juego con las palabras, el narrador dice que «hay varios eruditos empeñados en despojar el idilio de las mentiras y adherencias acumuladas por Agnesse en su correspondencia» (334). Como se ve, la fantasía que pone en juego en un primer momento el autor, después el narrador y más tarde sus personajes no tiene fin, sigue creciendo en cada una de estas instancias. La palabra también seduce al lector porque es como un acertijo sin solución.

La Isla de los Jacintos Cortados. Relación entre Ariadna y el profesor

Como se ha dicho, el protagonista quiere ganar el corazón de Ariadna, pero no puede hacerlo directamente, por lo que lo hace por escrito. *La Isla* se origina por el amor que tiene el protagonista a Ariadna. Él escribe una larga carta dirigida a ella en la que cuenta tanto sus experiencias comunes como las ficciones que inventa. Ariadna es al mismo tiempo destinatario intradieгético de la narración y personaje de esa ficción. El profesor indica que sus experiencias por sí mismas le ofrecen poco conocimiento. Mientras se limita a hablar con Ariadna la conoce poco: «La verdad es que sé poco de ti, pese a lo mucho que tenemos hablado, una noche y otra noche, muchas tardes también, desde aquella primera en que viniste a buscar al profesor Alain» (20). Solo empezará a conocerla más cuando pongan en relación sus imaginaciones. Necesita componer una ficción de su relación con Ariadna para poder encontrarse con ella. Se establece una unión entre ambos: «...más que por el pasado unidos, por lo que vaya a suceder: incógnita que me empuja, contra toda previsión, contra mis propios hábitos precavidos, a escribir este cuaderno a hurtadillas de ti, aunque a ti destinado» (21). El profesor y Ariadna viven a través de la ficción que crean.

El narrador observa cómo los versos del tatarabuelo de Alain captan a Ariadna: «Entonces le tuve envidia a Claire por vez primera: una envidia, por entonces, de amigo, qué caray, no pienses que le deseé la muerte para que me quedases en herencia: sencillamente sentí que ya me gustaría saber de una muchacha como tú que cerrase por mí los ojos y se dejase llevar por una música cualquiera» (24). El profesor se propone escribir un relato que consiga el mismo efecto sobre Ariadna. Aunque luego se distancie, el profesor confiesa ser interlocutor del ingenio de Alain: «creo que tiene en mí el mejor de sus oyentes, el más ingenuo y fácil a la risa» (23). El profesor se apoya en la imaginación de Alain y de su tatarabuelo Ronald para construir su propio relato.

La Isla plantea cómo la palabra puede cautivar. Así, le dice Ariadna al profesor que Alain: « “No quiere que nos conozcamos porque teme que usted me robe”. “¿Que la robe? ¿Quizás un rapto?” “No; no es a eso a lo que teme, no, sino a que usted me atraiga a sus cursos y me aparte de los suyos. Me dijo muchas veces que es usted un profesor excelente, que su voz es como música, y algunas de sus alumnas me lo han corroborado.” “No mejor, sin embargo, que él, aunque yo, claro está, no disponga de un tatarabuelo que figura como gran poeta en la historia de la literatura inglesa y cuyos versos utilice para deslumbrar muchachitas” » (23).

El profesor no se enamora inmediatamente, no se enamora tanto de Ariadna tal cual es, sino de la ficción de Ariadna que construyen entre él y Alain. Así, confiesa que: «En un primer momento, Ariadna no es muy diferente de otras chicas» (24-25). El narrador se va enamorando de ella a medida que cuenta sus características y la relación que supuestamente surge entre ambos. El protagonista y Ariadna comparten intimidad, van a vivir a una cabaña en una Isla apartada, «lugar para el amor también, no sólo el estudio y el recogimiento» (38). Ella se baña en el lago desnuda, él la observa y recuerda un poema amoroso (39). Esto despierta en el narrador un amor pasional: «Nunca te dije que tu cuerpo, visto desnudo algunas veces más, todas las que te bañaste en el lago, no es cuerpo de madre, ni siquiera de esposa: yo lo destinaría a otra clase de amor hecho de tempestad y tormenta». Pero, es una pasión que el profesor manifiesta de modo velado a través de las palabras. Recoge sus impresiones en la carta del siguiente

modo: «no entiendo todavía por qué me gusta a mí (el cuerpo de Ariadna), y temo que no podré jamás explicarlo satisfactoriamente, ni siquiera en las páginas de este cuaderno, donde puedo escribirlo todo, donde desearía hacerlo» (40). El amor que se forja en el narrador es literario, aunque él pretende que tenga su efecto real, es, en realidad, un amor hecho de palabras. El profesor espera que la intimidad que comparten en su isla acabe en una aventura amorosa, pero él solo es capaz de amar en la ficción. El protagonista juega a que Ariadna lo escucha: «Cuando lo haga (hablar de Agnesse), darás un salto en la hamaca, hasta quedar sentada y balanceándote; tus ojos anhelantes y asustados, lucirán en la oscuridad como lucen esos insectos luminosos que a veces vuelan en parejas» (56). El narrador se da cuenta que está idealizando a su amada, que al estar convirtiendo en Literatura, sus ojos no pueden lucir. Es como si él leyera las características de Ariadna, para después incorporarla su ficción: «desde ellos, contemplo lo que sueles contemplar, con ánimo seguramente de vivir lo que tú vives». Como se dice en el texto, cada persona es una novela.

El narrador tiene una postura contradictoria respecto a la imaginación de Alain. En unas ocasiones, lo acusa de no tener imaginación y en otras de llevarla hasta el extremo del disparate: «Claire el que habló, con ese laberinto de sus palabras y de sus intrincadas ironías! ¡Y luego dices que yo soy charlatán! Pues, ¿y Claire? Yo, algunas veces, digo verdades: él no hace más que delirar en un inglés excelente, sí, aunque bastante rebuscado, o en un francés más aceptable, lo reconozco, que el mío» (56). El narrador cree que Alain ha tirado por la borda su carrera de historiador, aunque es muy posible que su intuición le haya llevado a descubrir un aspecto de la Historia. Asimismo, defiende que es un disparate y una aberración que Alain pretenda sembrar en la memoria de Ariadna la de Agnesse (56), mientras que él también construye una ficción de Ariadna. Esta dialéctica de paradojas forma parte del juego. El narrador se divierte poniéndose unas veces del lado de la razón, que niega la imaginación como vía de conocimiento; y otras empleando la imaginación de la manera más descarada, con la pretensión de estar descubriendo hechos históricos relativos a Napoleón o psicológicos sobre Ariadna y Alain.

Por un lado, el profesor percibe imposible la tarea que se propone Alain. Ni siquiera las ciencias ocultas pueden revelar lo que él espera. El narrador parece olvidar que se trata de un conocimiento literario; dentro del texto, la misma imaginación puede descubrir cuanto genere. El narrador hace como que olvida los hechos fantásticos que ha contado poco antes. El juego está en contar un relato entre la realidad y la fantasía. Tanto el profesor como Alain son, dentro de la ficción, personajes reales, que van asumiendo aspectos fantásticos, en el caso del profesor las revelaciones que la hace Cagliostro y en el de Alain la recuperación que quiere hacer de la creación de Napoleón. El procedimiento por el que la esfera fantástica se introduce en la esfera realista tiene varios elementos, pero, respecto de los personajes, la clave está en el diálogo entre quien defiende el valor real de algo fantástico y quien lo pone en duda. En el *Quijote*, el caballero defiende el valor real de las caballerías (esfera fantástica) en el mundo en que viven (esfera real) y va convenciendo a Sancho de parte de sus razones. De manera que Sancho también hay momentos en el que juega con la imaginación, como cuando relata ver a Dulcinea y su séquito (esfera fantástica), donde Quijote solo ve a unas labradoras (esfera realista). El juego pasa por el intercambio de posiciones. Del mismo modo, el profesor unas veces defiende el valor de imaginación para descubrir la realidad (esfera fantástica) y otras veces la desdeña por carecer de base científica (esfera realista).

El profesor compara su vuelo a La Isla de La Gorgona con el de Francesca y Paolo de Dante y cita un terceto en el que los amantes son condenados por someter la razón al deseo (179-180). Él y Ariadna no están amorosamente unidos como los personajes de Dante, sino que mantienen las distancias entre sí. En cambio, sí someten su razón al deseo, ella tiene el deseo de descubrir lo suficiente sobre la Historia de Napoleón para ayudar a Alain y él de seducir a Ariadna. La diferencia está en que sus deseos son diferentes, ambos experimentan amor, pero por objetos distintos, con lo cual no pueden llegar a encontrarse. El profesor invita a Ariadna a abandonar La Isla en que están para ir a La Isla de La Gorgona, sin moverse del sillón y la alfombra en que se sientan habitualmente. Se trata de un viaje mediante la imaginación. Para lo cual, el profesor prepara un escenario que facilite el enlace entre su esfera realista y la esfera fantástica en la que quieren ingresar: «lo prepararé todo como un teatro: ventanas entornadas, una vela en el fondo, encendida, y el espejo en la silla, el de mi cuarto, que

sabes que es capaz, y que con algo de esfuerzo mete en su cuadrilátero la batalla completa de Lepanto» (67). Quiere mostrarle a Ariadna cómo navega el barco Artemisa, en el que viaja Agnesse rumbo a la Isla de La Gorgona. Pero, el profesor no ve nada en el espejo y duda si Cagliostro le ha engañado, puede que sea imposible ver el pasado. Entonces, se acuerda de una vidente que podía leer en el fuego y él hace lo mismo. El profesor pretende usar como intermediación entre su realidad y la fantasía que va a contar un espejo, pero se da cuenta que a él lo que le funciona es el fuego. Esta escena es de un gran humorismo, la revelación de Cagliostro acerca de los espejos hace verosímil en el relato que sea posible ver el pasado en ellos. El profesor prepara con cuidado todos los elementos que hacen falta para construir el ambiente necesario y, después, se ve obligado a improvisar. La forma de contar el relato trata de un modo humorístico los recursos para introducir la fantasía en la esfera fantástica. Si después de tantas aclaraciones sobre los asombrosos conocimientos de Cagliostro, el narrador consigue lo mismo con otro recurso que improvisa, se da a entender que los viajes en el tiempo son una cosa muy poco seria, no siguen ningún método riguroso, aunque se trate de uno fantástico.

El protagonista y Ariadna se sientan por las tardes a imaginar la Historia de la invención de Napoleón: «me acerqué a ti, y te pedí un acomodo a propósito, o más adecuado, al periplo que acaso se iba a iniciar, y tú te limitaste a sonreír (asintiendo), a recoger las piernas, y a sentarte encima de ellas, bien marcados los muslos, y contra mí el fino juego de tus rodillas; de manera que yo, en el suelo, pudiera reposar en ellas mi cabeza» (121). En esta cercanía y en la penumbra de una habitación, leen en el fuego el relato que hacen. Lo hacen recluidos, con poca estimulación exterior y en posiciones relajadas, lo cual hace que se despierte la estimulación interior, la imaginación. Ariadna no cree en Dios, solo cree en el amor y en la magia. Ella está enamorada de Alain y cree en la magia de las palabras, por eso se presta al juego del narrador. Este cree en un primer momento que ella por amor entiende «sexo sublimado», pero se trata más bien de un asunto místico. Más que la cuestión corporal, se trata de una «especie de adhesión total de una persona a otra, aunque en posición de reciprocidad, según el modelo divino, puesto que Dios se daría entero a quien se le entregase de ese modo» (69). Ariadna busca un amor pasional que el protagonista cree que no es real, es una fantasía.

Por otro lado, el profesor defiende que la realidad última está en las palabras. No le importan los hechos, sino las palabras que los sostienen como relatos. Por lo que no importa la fuente de donde provengan las palabras, sino dejarse llevar por la imaginación: «no traiciono lo que me justifica; antes bien, si no metiera en las palabras esas imágenes surgidas en las llamas, serían imágenes inútiles, y a lo que yo me debo es precisamente a las palabras, y como son palabras lo que vas a recibir, ¿qué más te da que procedan del fuego o de un espejo, o que las haga salir de tu cuerpo dormido? Lo que yo quiero, a lo que aspiro, es a levantar, es a oponer a ese mamotreto de Claire, razones sobre documentos, un mamotreto distinto, palabras que encierran hechos y figuras» (71). La disputa entre Alain y el profesor es el conflicto entre el discurso histórico, que fundamenta su verosimilitud en los testimonios escritos sobre sucesos; y el discurso literario, cuya verosimilitud reside en el manejo de las palabras, como un mundo autónomo.

El profesor se da cuenta que necesita mantener la invención de Napoleón para que Ariadna siga escuchándolo. De modo que, cuando otros estudiosos, afirman el carácter inválido del estudio de Alain, responde de la siguiente manera: «Voy a ocultarte la existencia de ese artículo de Spencer, y hasta del mismo Spencer, aunque no sólo por no hacerte daño, sino porque dure un poco más, entre nosotros, la esperanza y la alegría, o, al menos, esa situación crepuscular de quien no sabe aún si es verdad lo que cree y si es esperable lo que espera» (105). El artículo de Spencer pone en entredicho las interpretaciones que hace Alain de los documentos en un sentido científico. En los textos que lee Alain no hay nada objetivo que permita sacar las conclusiones que obtiene en su estudio. Sin embargo, el profesor está convencido de que Alain ha alcanzado un conocimiento intuitivo que le es imposible a la ciencia. Para el profesor, la verdad reside en las palabras y en la imaginación que las concita bajo una determinada manera. El uso de las palabras otorga un verdadero conocimiento y, en este sentido, tan verdaderos son los sesudos estudios de Spencer como las intuitivas indagaciones de Alain.

Pese a que el profesor quiere conseguir el amor de Ariadna, nunca se lo declara abiertamente. Esto resulta paradójico porque la carta está escrita como si se dirigiese directamente a Ariadna e incluso dice: «Te confieso que intento fascinarte, atraerte, mantenerte pendiente de mí, pero tú te resistes, como si lo que te digo pasase por un filtro que lo retiene todo, menos la mera historia: que aprisione lo que de mí otras veces te atraía y sujetaba, la voz, la fantasía» (133). El valor que da el profesor a la fantasía le lleva a despegarse de la realidad, a crear ficciones fruto de su imaginación totalmente separadas del mundo en que vive, lo cual le granjea una derrota en lo amoroso y una historia de gran inventiva, como se ha comentado. Parece lo más probable que el profesor se invente una supuesta atracción mutua entre él y Ariadna: «tienes miedo de noches como ésta: asomaba la luna por encima del bosque y clareaban las aguas en el lago, pero tú escapabas al hechizo, te esfuerzas en destruir, a fuerza de raciocinio, la carga erótica que como una masa eléctrica saca chispas de nuestras miradas al choca» (133). El narrador cree que, con sus palabras, ha apartado a Ariadna de Claire y la está seduciendo y solo no lo consigue por los obstáculos que ella pone al poder de la imaginación.

A medida que el narrador se da cuenta de que no logrará el amor de Ariadna, se refugia en su imaginación. Desplaza su atención a Agnesse. Así, mientras Ariadna duerme, él contempla a Agnesse (148). El narrador se da cuenta que solo mantiene la atención de Ariadna porque cuenta la Historia en la que está el origen de Napoleón. A él le interesa cualquier cosa que ella le cuente porque está enamorado, en cambio, como ella no está enamorada no le interesan los detalles de la vida de él. Esto le fuerza a continuar la ficción: «Te gustan las historias que te cuento, a condición de que no sean mías, y, si lo son, que pertenezcan a un pasado tan remoto que pueda ser el de cualquiera» (248). Pese a todo, el profesor no se rinde y trata de mantener su ilusión. Se ve a sí mismo montando un escenario para él y Ariadna, que la realidad desbarata. Él sueña con embelesarla con la palabra y ella aparece con una imagen real y verdadera que echa por tierra ese deseo. Ariadna se ocupa de cuestiones materiales como lo que va a comer y, sobre todo, le recuerda que el objetivo de las fantasías que comparten es descubrir la invención de Napoleón como regalo para Alain (266).

Hasta el último capítulo, el profesor mantiene su ilusión: «llegué a crearme capaz de fascinarte en medida mayor que el propio Claire, pero fue una ilusión transitoria, rápidamente desvanecida: ya lo verás» (294). El fracaso del profesor por seducir a Ariadna es definitivo cuando se da cuenta que ella se ha quedado dormida mientras él inventaba (306). El profesor ha perdido su única herramienta de captar la atención de Ariadna, la invención de ficciones. Ariadna se marcha con Alain y el profesor regresa a su residencia habitual. Cuando va a abandonar la cabaña, se cruza con los siguientes inquilinos, que son una pareja de fogosos amantes. Esto resalta aún más el fracaso del profesor. Parece que las palabras solo le han servido para equivocarse respecto de Ariadna, por la forma con que hablan, los amantes no parecen tan cultivados como él, no parecen capaces de inventar ficciones, pero tienen aquello que él busca: amor.

Sin embargo, la capacidad de fantasear historias es mayor que el desengaño del protagonista. Como se ha visto, la ficción va más allá de la relación que tiene con Ariadna, se puede entender que el amor es más bien un pretexto para fantasear. Primero, el profesor imagina cómo fue el encuentro entre Ariadna y Alain; y, después, completa los relatos pendientes de La Isla de La Gorgona. Se puede interpretar que el profesor juega a enamorado y parece que su narración está justificada por sus sentimientos, pero, en realidad, es narrador, por lo que el relato no acaba con la desaparición de Ariadna, sino cuando él considera que las tramas están completas. En esta visión, la palabra es la que seduce en sí misma, el relato puede ser de amor, pero lo que importa es el juego de imaginaciones.

Imaginaciones compartidas

En *La Isla*, los personajes de la narración marco (Alain, Ariadna y el profesor) emplean la palabra para ganar el afecto de otros personajes. Las imaginaciones de los tres se combinan debido a los vínculos que hay entre sus deseos para inventar la Historia de La Isla de La Gorgona. Se va a analizar en cuáles aspectos coinciden las

ficciones de los personajes, en cuáles disienten y cómo sus aportaciones convergen en un relato.

La primera oposición entre los personajes la asigna el narrador a la procedencia cultural. Alain es anglosajón y, según el texto, esto determina que su imaginación esté mediada por aspectos racionales; en cambio, el profesor y Ariadna son personajes meridionales, cuya imaginación reside en la magia de «Casandra y la Sibila de Cumas, oráculos y videntes» (61). Los referentes mágicos de la anterior cita son personas con la capacidad de profetizar el futuro, esto es, estos individuos pueden anticipar lo que va a ocurrir apoyándose solo en el don que tienen para hacerlo, sin ningún dato objetivo. Si, por un lado, Alain cree descubrir la invención de Napoleón, con un método poco ortodoxo, pero supuestamente científico; el profesor y Ariadna crean la ficción del mundo en que surge. El narrador dice que el procedimiento que sigue es el contrario al de Alain: «...no es un modo racional de averiguación, sino místico! Consiste pura y simplemente en ver y en hacer ver: para esto está el fuego» (61).

También, se establece «una oposición entre las personalidad del profesor y de Sidney» (Loureiro, 1990: 248). Ambos desean el amor de Ariadna y ambos quieren descubrir el origen de Napoleón, pero lo hacen de maneras aparentemente diferentes. Siguen dos estrategias discursivas: Alain a partir de la intuición que le suscitan los testimonios y el profesor a través de la imaginación. El protagonista descubre que «las palabras son la clave del mundo [...] El mundo es palabra, es lo que de él decimos, y así el pasado se puede recrear, hacerse otra vez presente a través del lenguaje» (Loureiro, 1990: 248). Como se ha visto, la obra de Alain hace saltar el escándalo porque no se trata de un estudio metodológicamente válido. Los historiadores se apoyan en los documentos para defender sus opiniones. En cambio, Alain recurre a los testimonios sobre Napoleón para negarles veracidad por la intuición de que sus autores inventan los hechos que cuentan, se ponen de acuerdo para hablar de un personaje que nunca existió. Al profesor no le importa mucho si los documentos son verdaderos o no, hace como que también sigue algunas referencias históricas, como los manuales que lee sobre la Historia de La Isla de La Gorgona, pero lo que interesa es el juego de palabras que

Alain ha puesto en marcha. A partir del libro de Alain, supuestamente histórico, el narrador deja volar su imaginación. No obstante, juega a que la Isla de La Gorgona verdaderamente existe por la necesidad que tiene de seguir con la verosimilitud desde la que nace el relato.

En el texto se plantea que una novela es un juego de palabras y todos los supuestos referentes históricos, en la novela, no son más que palabras. No es relevante el rigor con que se caracterice a los personajes históricos de la época del Primer imperio francés. Lo único importante es que, dentro de la ficción, tanto personajes históricos como ficticios resulten verosímiles. Tampoco son relevantes los documentos que aporte el texto para justificar su adecuación a la Historia. La novela puede contener documentos inventados y, aunque no lo sean, desde el momento que pertenecen a la ficción, se rigen por las reglas de esta. Solo importan los documentos en la medida que permiten construir una narración coherente. La ficción puede recuperar la Historia allí donde propiamente la Historia no puede llegar por falta de testimonios. La imaginación fantasea aquellos aspectos que pertenecen al orden de las palabras: «Aparte de que seguramente no se conservarán documentos en que se registre y ratifique el paso de sir Ronald por La Gorgona. Tenemos que fiarnos de sus palabras, las cuales, por otra parte, no tienen por qué mentir, al menos más allá de lo que un gran poeta puede entender por verdadero» (72). *La Isla* reflexiona sobre temas importantes para el ser humano, como son la magnificación de ciertos personajes históricos o la naturaleza del amor. No la hace de un modo científico, se debe confiar en el poder de la palabra para descubrir realidades humanas.

Según Torrente Ballester, una novela es un mero juego de palabras, su único componente son ellas y no importa la referencia a nada fuera de ella. No obstante, la ficción de *La Isla* juega a darles un valor real, dentro de la novela, los personajes pretenden descubrir aspectos de su mundo y ejercer una influencia en otro individuo. La clave del conflicto de los personajes de la narración marco es que confunden sus vidas con las ficciones que inventan, exactamente igual que le pasa a una alumna viene a hablar con el profesor porque no se entiende con su novio: «A esta de hoy parece que el

muchacho no le presta la debida atención sexual [...] el mancebo es poeta, y concede a la poesía más tiempo que al amor, si bien por ser su poesía monótonamente erótica, según tuve ocasión de comprobar, lo que por un lado se pierde, se gana por el otro» (99). Alain, Ariadna y el profesor quieren expresar el amor con palabras, pero se olvidan de amar de verdad.

Pese a que en la facultad se rumoree que Ariadna está unida a Alain en espíritu y al profesor en cuerpo (104), solo los une la apariencia de la palabra. Los distintos intereses que tienen en *La Isla de La Gorgona* hacen que sus esfuerzos narrativos se combinen para dar *La Isla*. Incluso cuando Alain y Ariadna están lejos del narrador, este sigue narrando porque le sirve para mantener la esperanza: «hallé un poco de sosiego, una esquinita de esperanza, en el recuerdo de lo que antes había averiguado, aquella escena inventada enteramente por mi deseo, al final de la cual fracasaba tu amor, impotente contra la evidente limitación, aunque invencible, de Claire» (316-317). Cuando ella regresa desengañada de su amor con Alain, el profesor se queda ante su puerta, queriendo consolarla y esperando que ella se dé cuenta que él la ama de verdad: «esperaba algo similar a esto: abrir tú la puerta, quedar en ella a contraluz, estampa de la desolación desmelenada; llamarme por mi nombre y pedirme que entre. Y una vez juntos, no decirnos palabra (todo queda supuesto); pero el modo de llorar que tienes en mi hombro me anuncia que al fin has comprendido» (319). El profesor parece que quiere renunciar a la palabra, limitarse a un amor real con Ariadna; sin embargo, si se lee con atención el modo con que se expresa, es evidente que sigue fantaseando. Si bien él y Ariadna se encuentran en habitaciones diferentes, el profesor hace como si estuvieran juntos y ella llorase en su hombro, fantasea una relación más emotiva de la que, en realidad, tiene con Ariadna.

Incluso, el profesor imagina un segundo final que hubiera deseado: «Después de aquella noche, elucubré que hubiera debido suceder justamente lo contrario: abrir yo tu puerta, quedar en ella (y no a contraluz, porque el salón estaba a oscuras) y decirte que no llorases más. Una solución y otra, no sé cuál de ellas más desatinada, partían del supuesto, de mi convicción inquebrantable, pero muy pronto quebrantada, de que te

habías equivocado enamorándote de Claire, y de que al comprender tu error te volverías a mí» (319). La imaginación del narrador permite convertir su historia con Ariadna en una ficción más de las que cuenta.

La Isla se construye en torno al juego de afirmaciones que hace el narrador, alterna posturas contrarias a lo largo de todo el texto. Como en los versos de Lope de Vega, al mismo tiempo, se embelesa en el licor suave de las palabras, que le hacen creer que su amor es correspondido; y huye el rostro al desengaño inevitable. Si en un momento espera que Ariadna vuelva con él, al siguiente percibe que ella simplemente ni siquiera se ha planteado quererle: «Añadirías nada más que un par de páginas escuetas, pero explícitas, de las que se podría inferir que la única razón de que no me hayas amado es que no me has amado, eso tan simple que yo complico con las galaxias remotas y con el desconocido secreto de la vida» (320).

Del mismo modo, el narrador a veces ridiculiza la importancia que Ronald da al amor: «Tendemos (debes saberlo, tú, que leíste bastante poesía) a involucrar el universo y a los dioses en el fracaso sentimental, a dar dimensiones cósmicas a lo que no va más allá de las paredes de una alcoba (recuerda lo que decía alguna vez sir Ronald Sidney)» (320). Otras veces, se muestra convencido del valor esencial del amor para la vida: «un varón sólo a través del cuerpo de una mujer puede alcanzar el meollo de lo real» (321). Y acto seguido, vuelve a rebajar la importancia del amor: «con estas metafísicas solemos enmascarar cierto incurable romanticismo, nosotros, los nada románticos por exceso de seso, y que lo que se conoce a través del cuerpo amado no es más que el cuerpo mismo, y nunca en lo que es o lo que tiene, sino en meras insuficientes aproximaciones, pues anda cada cual tan metido en lo suyo que no percibe lo que palpita debajo» (321). El problema del encuentro amoroso en este último caso recae en la falta de comunicación. El texto establece numerosas analogías entre amor y lenguaje. El narrador emplea ambos para comunicarse con otras personas. Le gustaría, simplemente, poder comunicarse, querría que su amor y sus palabras transmitieran el efecto que tiene por Ariadna, pero ambas vías fracasan.

La Isla se puede resumir en un lamento del profesor: «¡Oh, la imaginación influye mucho en el amor!» (322). El amor despierta la imaginación en los personajes, los lleva a escribir la Historia de La Isla de La Gorgona. A raíz del libro de Alain sobre la invención de Napoleón, el profesor y Ariadna crean el complejo mundo de La Isla de La Gorgona.

3.3 El archinarrador en *La saga/fuga de J.B.*²³

Etapas de la narración colectiva: alter-egos alucinados, encargos literarios e identidad con los J. B.

Se ha estudiado cómo José Bastida se apropia de la narración. A lo largo del texto, construye su identidad y la Historia de Castroforte del Baralla. Pasa de ser un personaje irrelevante a ser el narrador indiscutible de la ficción. En el segundo capítulo, se han indicado las fuentes en las que se basa para llevar a cabo la narración. El último asunto que queda por tratar acerca de las voces en *La saga/fuga* se refiere a cómo la apropiación que realiza José Bastida representa una narración colectiva. José Bastida participa de las diversas narraciones que salen a su encuentro, comparte con los espiritistas las apariciones de los J. B., se implica en las polémicas periodísticas sobre los mitos de Castroforte y, a través de la fantasía, llega a conocer e identificarse con los J. B.

La narración que hace Bastida no es fruto únicamente de su imaginación, sino de la suma de narraciones compartidas con otros personajes. Recoge todos los materiales que generan los castrofortinos y les da una forma unitaria. Del mismo modo que buena parte de la narración del *Quijote* surge de los diálogos entre el caballero y su escudero, *La saga/fuga* y otras obras torrentinas se construyen sobre los diálogos entre narrador y otros personajes. En el caso de *La saga/fuga*, José Bastida acaba por convertirse en archinarrador, narrador que, desde un determinado punto de vista y estilo, es capaz de incorporar los puntos de vista y estilos del resto de personajes y testimonios; de manera que su narración representa a toda la ciudad de Castroforte del Baralla.

²³Este apartado se basa en un trabajo previo: *José Bastida: co-inventor de Castroforte del Baralla. El metalenguaje en La saga/fuga de J. B. de Torrente Ballester*. Ponencia del «Congreso global de Metapoésía Madrid 2010». Universidad Carlos III/Centro Hispano-Dominicano. En prensa.

Anteriormente, se comentó que Bastida experimenta un proceso de desdoblamiento en tres niveles (alter-egos alucinados, J.B. históricos y J.B. imaginarios). La capacidad que tiene de vivir las vidas de otros, ya sea por invención de personajes, identificación con otro personaje real o viaje fantástico al interior de los personajes, le permite ir ganando poder narrativo sobre el mundo en que vive. De un modo paralelo, Bastida gana relevancia narrativa en el mundo en que vive porque participa de las narraciones colectivas que se le presentan. Carmen Becerra y Antonio Jesús Gil González han dividido estas colaboraciones en tres momentos, que tienen mucho en común con los niveles de desdoblamiento (Torrente Ballester, 2010: 22-24). El primer momento se corresponde con el fantaseo de los alter-egos alucinados, que ha quedado suficientemente comentado.

El segundo nivel se refiere a los encargos que recibe Bastida: por un lado, el dueño de la fonda en la que vive le fuerza a ser médium en sesiones de espiritismo, lo cual aprovecha Bastida para inventar a los J. B.; por otro lado, escribe en el periódico local, en cooperación con la tertulia La Tabla Redonda, la Historia de la ciudad y las biografías de los J. B.

En un primer momento, Bastida es reticente a participar en las rocambolescas sesiones de espiritismo que tienen lugar en su fonda. «Me había ofrecido muchas veces tenerme gratis en la posada si me prestaba a transmitir mensajes de los espíritus y a promocionar materializaciones y otras experiencias de parecida dificultad» (118). Bastida se ve forzado a aceptar cuando lo despiden de la academia en que trabaja. Para su sorpresa, el ridículo de hacer como que habla con los espíritus se convierte en su primera oportunidad que para narrar en público, para sumar su imaginación a la de otros personajes. En teoría, él solo debe manifestar aquello que digan los espíritus, pero en la práctica acaba dictando su propia imaginación. El espiritismo es uno de varios recursos que emplea Torrente Ballester para unir la realidad de la ficción y la fantasía. Bastida empieza a narrar hechos que van a controvertir el mundo en que viven los personajes.

Realizan las sesiones en la penumbra, de manera que el mundo de la vigilia, en el que rige la razón, se desdibuja en favor del mundo del ensueño, en el que opera más libremente la imaginación.

Los asistentes de la primera sesión espiritista invocan a Schmidt, un espíritu que traduce las confesiones de Goebbels acerca del paradero de Hitler. José Bastida no es capaz de jugar a ser Schmidt porque no conoce bien el personaje, de modo que opta por seguir su propia imaginación: «No me atrevía a incorporarme al tal Schmidt porque era persona conocida y podían advertir inmediatamente la superchería. Tenía que inventar algo que me permitiese moverme en terreno sólido» (119). En lugar de una aparición sobre los secretos de Tercer Reich, Bastida escribe un mensaje que supuestamente le dicta el Obispo Bermúdez, uno de los J. B., que, en realidad, es un texto de Cicerón. En este primer momento, la imaginación de Bastida es poca, se limita a reproducir un texto que ha leído. Con todo, este primer intento ya es una ficción, ya manipula la realidad mediante las palabras. Según Torrente Ballester en *Cuadernos de un vate vago*, el autor escribe el relato que surge de él, funciona como un médium entre su inconsciente y las palabras (1982: 24).

En otra sesión de espiritismo, Bastida descubre el valor real de la imaginación: «lo que me pasaba, no pertenecía propiamente hablando al orden del espíritu, sino al de los acontecimientos físicos, o, con más precisión, luminosos, y el hecho de que la experiencia fuese interior no le quitaba un solo ápice a su naturaleza material» (335). Se le revela de un modo intuitivo (o literario) que la naturaleza de los J. B. está en sus nombres, apellidos y prendas propias de su oficio: «Hay siete Jota Be conocidos. Los desconocidos de dos dimensiones se determinan combinando los siete nombres y los siete apellidos, o — lo que es equivalente — las prendas que cada uno de ellos lleva puestas en la cabeza y en el torso» (336). Se da cuenta de que la personalidad de los J. B. surge a raíz de la combinación de palabras, por lo que combina las características de los siete J. B., que todavía no conoce, para obtener las cuarenta y nueve posibles combinaciones binarias de J. B. (337-338). Resulta evidente la desfamiliarización, se muestra explícitamente que los J. B. son seres hechos de palabras y el narrador se

propone explorar sus combinaciones de palabras. El juego de *La saga/fuga* responde a lo que establece Borges en *Examen de la obra de Herbert Quain*: se ocupa de adentrarse en «la simetría, las leyes arbitrarias, el tedio». El juego prueba con todas las posibilidades que le ofrecen las palabras.

Por otra parte, Parapouco Belalúa encarga a Bastida que escriba en el periódico *La Voz de Castroforte* la Historia de Castroforte, porque los habitantes la desconocen y, en cambio, Bastida dedica mucho tiempo a consultar los archivos (124). Bastida se convierte en escritor de la Historia de la ciudad gracias a su conocimiento como lector.

El tercer nivel lo constituyen las transmigraciones por los J. B. Esta experiencia es la que convierte a Bastida en la voz de Castroforte, porque le pone al mismo nivel que los héroes de la ciudad. Los J. B. son uno de los mitos que determinan la identidad de Castroforte del Baralla. En el capítulo «Scherzo y fuga», Bastida va más allá de las anteriores narraciones compartidas, no se limita a contar con otros la Historia de Castroforte, pasa a ser la Historia de Castroforte.

Como se ha visto, los J. B. no son los primeros alter-egos. Antes de ellos, inventa a los alter-egos alucinados (Bastide, Bastideira, Bastid y Bastidoff), pero estos solo son proyecciones de su psiquismo de características que a él le gustaría poseer. Son personajes con poca vida, muy esquemáticos y, aunque parezcan tan diferentes de Bastida, son él mismo con algunas características cambiadas. Además, la invención de los alter-egos alucinados resulta estéril, Bastida no la comparte con nadie, ni sirve a nadie en Castroforte. Después descubre a los J. B., que son héroes que defendieron la ciudad, él también quiere defender la ciudad, aunque no con la guerra sino con palabras. Bastida se propone jugar a ser los J. B.: «Bastida is aware that he is playing a game in changing from one J. B. to another [...] He has played a version of this game earlier in his projections of Mr. Bastid, Monsieur Bastide, Bastidoff, and Bastideira who have those qualities which Bastida feels he sadly lacks» (Blackwell: 129).

En el capítulo tres, «Scherzo y fuga», José Bastida se queda dormido esperando a que llegue Julia y experimenta desdoblamientos en los J. B. Su sueño le conduce al interior de las combinaciones binarias que descubrió en una sesión de espiritismo. La cuadrícula de combinaciones binarias se representa en el siguiente gráfico:

| | | | | | | | |
|-------------------------|-------------------------|------------------------|--------------------------|-------------------------|-----------------------|--------------------------|-----------------------|
| | Jerónimo Bermúdez | Jacobo Balseyro | John Ballantyne | Joaquín María Barrantes | Jesualdo Bendaña | Jacinto Barallobre | José Bastida |
| Jerónimo Bermúdez | Jerónimo Bermúdez | Jerónimo Balseyro | Jerónimo Ballantyne | Jerónimo Barrantes | Jerónimo Bendaña | Jerónimo Barallobre | Jerónimo Bastida |
| Jacobo Balseyro | Jacobo Balseyro | Jacobo Balseyro | Jacobo Ballantyne | Jacobo Barrantes | Jacobo Bendaña | Jacobo Barallobre | Jacobo Bastida |
| John Ballantyne | John Ballantyne | John Balseyro | John Ballantyne | John Barrantes | John Bendaña | John Barallobre | John Bastida |
| Joaquín María Barrantes | Joaquín María Barrantes | Joaquín María Balseyro | Joaquín María Ballantyne | Joaquín María Barrantes | Joaquín María Bendaña | Joaquín María Barallobre | Joaquín María Bastida |
| Jesualdo Bendaña | Jesualdo Bendaña | Jesualdo Balseyro | Jesualdo Ballantyne | Jesualdo Barrantes | Jesualdo Bendaña | Jesualdo Barallobre | Jesualdo Bastida |
| Jacinto Barallobre | Jacinto Barallobre | Jacinto Balseyro | Jacinto Ballantyne | Jacinto Barrantes | Jacinto Bendaña | Jacinto Barallobre | Jacinto Bastida |
| José Bastida | José Bastida | José Balseyro | José Ballantyne | José Barrantes | José Bendaña | José Barallobre | José Bastida |

Los personajes de la primera columna o Vía Real son los J. B. matriz. Son aquellos que están registrados en la Historia de Castroforte y son el origen del resto de combinaciones. Cada uno tiene una profesión y unas ropas acordes con ella. Por ejemplo, el Obispo Jerónimo Bermúdez lleva mitra y casulla y el Almirante Jerónimo Ballantyne tiene bicornio y casaca. La combinación de nombres y apellidos da lugar a

los J. B. posibles, de los que no hay constancia que hayan existido en la realidad que experimentan los personajes, pero sí que existen en la imaginación de Bastida. El texto juega a vestirlos conforme a su combinación de nombre y apellido. Así, cuando José Bastida pasa a ser Jerónimo Ballantyne, lleva «casaca de Almirante y mitra de Obispo» (639). La mitra por llamarse Jerónimo y la casaca por apellidarse Ballantyne. Del mismo modo, es, al mismo tiempo, Obispo por su nombre y Almirante por su apellido. Las transmigraciones son viajes lingüísticos. José Bastida puede transformarse en Jerónimo Ballantyne, si entra en el juego de que la palabra Jerónimo le convierte en Obispo con mitra y la palabra Ballantyne aplicada a él le hace Almirante con casaca. Si bien la primera transmigración es involuntaria, el narrador aprende a escoger su recorrido por los J. B. haciendo uso de la metonimia por contigüidad (649). El uso del lenguaje permite al narrador unirse de manera inseparable con otros personajes, ser uno con ellos.

Bastida quiere regresar a su propia identidad para estar en sí mismo cuando llegue Julia. Busca la manera más rápida y segura de ir, moviéndose por las casillas hasta alcanzar su nombre. Valora la posibilidad de viajar a través de las combinaciones ternarias, en el que se multiplican los siete nombres, por los siete apellidos y por las siete profesiones. O, lo que es lo mismo, cada una de las cuarenta y nueve combinaciones binarias se multiplica por las siete profesiones. Por ejemplo, de Jerónimo Ballantyne se obtienen: Jerónimo Ballantyne Obispo, Jerónimo Ballantyne Nigromante, Jerónimo Ballantyne Almirante, Jerónimo Ballantyne Poeta, Jerónimo Ballantyne *Full-professor*, Jerónimo Ballantyne Traidor, Jerónimo Ballantyne Desgraciado. De modo que hay trescientos cuarenta y tres J. B. Bastida se da cuenta que el número de J. B. es infinito, crece indefinidamente conforme aumente el número de características que se combinen. Finalmente, Bastida se decide por seguir el camino de las combinaciones binarias. Tiene dos opciones: una es desplazarse hasta la parte superior de la primera columna, la Vía Real, y descender por ella (sombreado en gris en el tabla); y la otra es bajar por la tercera columna, compuesta de J. B. imaginarios apellidados Ballantyne y doblar a la derecha por la fila de los José (sombreado en azul) (645). Como se puede comprobar, el juego de la simetría se lleva hasta sus últimos términos. *La saga/fuga* explota todas las posibilidades de la palabra.

Bastida escoge la primera alternativa. De este modo, regresa por los J. B. matriz y recorre la Historia desde el pasado al presente narrativo, aunque con saltos hacia delante y hacia atrás, porque se mezclan las conciencias de los J. B. o, dicho con más precisión, porque todos los J. B. son, en realidad, el mismo, por lo que sus recuerdos pasan a ser comunes. Por ejemplo, como obispo asiste al idilio entre Abelardo, bizco, y Eloísa; y le viene a la cabeza que Coralina también era bizca. Este recuerdo en principio le pertenecía a Joaquín María Barrantes, pero en las transmigraciones el personaje tiene acceso a los recuerdos de todos los J. B. En cada una de las transmigraciones, Bastida fusiona su cuerpo y su mente con la del J. B. por el que transita. Al pasar a ser Jerónimo Ballantyne su cuerpo crece y cuando es Jacobo Balseyro da muestras de una decisión y de un valor que no había tenido hasta entonces. Bastida va construyendo la Historia de Castroforte del Baralla, la inventa al imprimirle su propio carácter y esta, a cambio, le hace crecer como individuo y le descubre que él está fuertemente unido a otros muchos sujetos. En la trans migración, Bastida experimenta las vidas de todos los J. B. De este modo, toda la Historia de Castroforte del Baralla confluye en Bastida o, tal como lo expresa Diego Martínez, tiene lugar «la coexistencia de diversos tiempos en un mismo personaje, uno de los J. B.» (204).

El paso de una identidad a otra de J. B., sin dejar de ser José Bastida y, al mismo tiempo, siendo en cada momento un J. B. distinto, genera en las últimas páginas de la novela una indeterminación enunciativa, que se hace evidente cuando ambas instancias enunciativas coinciden y dialogan entre sí. Esto ocurre en el encuentro entre los dos poetas de la obra, Joaquín María Barrantes y José Bastida. En un momento en que la identidad de José Bastida parece desaparecida de la narración, Joaquín María Barrantes se lamenta patéticamente de la herida que ha recibido, no heroicamente del ejército que viene a tomar Castroforte, sino, mientras espiaba a la mujer que ama, otra mujer que tiene celos le dispara; escribe un soneto para la mujer a la que ama y esta se lo devuelve diciendo que es una bobada. Barrantes mira el poema y, para su sorpresa, está escrito en una lengua inventada, la que usa José Bastida para escribir, pero él no conoce a Bastida y el soneto está escrito de su puño y letra. Barrantes se pregunta cómo es posible y recibe la siguiente contestación: «la respuesta llegó, de una manera humana, es decir, con palabras, no sin antes haber experimentado la extraña sensación de que mi cerebro

se dividía en dos mitades, y una era yo, y, la otra, un ser desconocido, el mismo que me decía: “No tienes que preguntar a Dios. La respuesta se encuentra más abajo”. “¿Quién eres?”, inquirí. “Jota Be”. “También yo lo soy. ¿Quieres darme a entender que eres parte de mí mismo?” “¡Ni siquiera reflejo de un reflejo! Soy un Jota Be itinerante y supernumerario, y estoy de paso en una etapa del camino...» (707).

En este fragmento, se puede observar la desmitificación a la que es sometido Barrantes, que Castroforte cree que murió defendiéndoles y, en realidad, muere olvidado de la mujer a la que quiere y debido al disparo de otra mujer. Asimismo, la desfamiliarización es máxima. José Bastida, ya convencido de su papel como representante de todos los J. B., dialoga con él y le explica que él es el narrador de la Historia en que vive Barrantes. Aunque Barrantes es un personaje con su propia vida, quien se ocupa de escribir sus experiencias es Bastida: « “...¿qué tienes que ver tú con esos versos?” “Tú los pensaste y los sentiste, pero el trabajo de escribirlos me correspondió a mí”. “¿Con qué permiso?” “No fue cuestión, de pedirlo. Las etapas de mi viaje son identificaciones. Me metí en ti cuando salías de casa. Recibí, contigo, el tiro. Sufrí, contigo, el dolor. Rabié, contigo, de celos. Sentí, contigo, el deseo de quejarme en verso. Tus palabras eran iguales a las mías porque querían decir lo mismo. Además, no me daba cuenta de lo que estaba haciendo. Acabo de decirte que éramos uno y no dos”».

El narrador y su personaje comparten experiencias. En principio, el tiro lo recibe Barrantes, pero Bastida, como su narrador, en cierto modo también lo experimenta y es quien tiene la función de escoger las palabras adecuadas para contarlo. Torrente Ballester muestra la naturaleza del proceso creativo y, por analogía, se puede percibir que la relación narrador-personaje es la misma que la de autor-narrador que se comentó. En ambos casos, hay una voz que vive los hechos de primera mano y otra que los cuenta. Barrantes (personaje) recibe el disparo, Bastida (narrador) lo experimenta con él y lo pone en palabras. A su vez, Torrente Ballester (autor) experimenta las vidas de ambos y, en último término, es quien escribe la ficción. El carácter explícito de artificio lingüístico que tiene *La saga/fuga* permite total libertad en los límites de los personajes. Los J. B. tan pronto son personajes diferentes, como representan un único personaje. Y

cambia el nombre al que responde la primera persona desde la que se cuenta el tercer capítulo, este capítulo es narrado desde las distintas perspectivas de los J. B. que se convierten en una. En el mismo diálogo se dice lo siguiente: «Era una voz humilde la que me hablaba, o, dicho de otra manera, yo hablaba al Vate con voz humilde» (707). En este momento, cambia la identidad de quien habla manteniéndose que proviene de una misma voz, J. B.

El archinarrador: hábil constructor de la historia

Mientras Torrente Ballester escribía un texto que se iba a titular *Campana y piedra* se dio cuenta que había orientado mal su escritura. Hizo que José Bastida fuera el narrador de una nueva historia basada en *Campana y piedra*. En *cuadernos de un vate vago* dice lo siguiente: «El enfoque que le he dado hasta ahora a la novela es un fabuloso error, y he llegado a la conclusión de que la naturaleza de los materiales no permite una ordenación racional, entendiendo por racional una ordenación cronológica e incluso una regularidad causal... He llegado a la conclusión de que mi estructura mental no sirve para contar esto, y que necesito que lo cuente otro, que lo cuente otro cuya cabeza le permita implantar en estos materiales el desorden que los materiales requieren... Yo pienso que, a pesar de todos los inconvenientes, es Bastida el único que puede contar esto. Yo creo que la fisonomía mental de Bastida le permite iniciar una narración en forma de fuga» (Loureiro, 1990: 71).

La saga/fuga es un relato sobre un Universo completo (Sevilla, 2011), crea un mundo autónomo desde sus orígenes más remotos hasta su desaparición, aparentando mostrar todos los sucesos que tienen lugar y todas las facetas de los habitantes de Castroforte del Baralla. Lo más común en una novela que abarca un espectro temporal tan amplio y tantas facetas respecto a hechos y personajes es que sea narrada de manera omnisciente y extradiegética. Sin embargo, en *La saga/fuga* y en otras obras, Torrente Ballester experimenta con la narración polimodal, alterna focalización interna y externa (Genette: 262). En *La saga/fuga*, Torrente Ballester necesitaba un narrador que pudiese

relatar, al mismo tiempo, desde sus experiencias en Castroforte y desde el conocimiento omnisciente de todo lo que sucede en la ciudad. Resulta interesante analizar cómo se establecen las relaciones entre estas dos posiciones del narrador.

Torrente Ballester escogió un narrador que pudiera contar los sucesos de un modo lúdico. Bastida tiene una inmensa imaginación, que le permite ir adoptando los diversos discursos que se le presentan, escritos y orales; y enfoca la narración desde la mayor libertad, adaptando la forma de su discurso a las aventuras que quiere contar y no al revés. Según Loureiro: «La mentalidad de Bastida es la más adecuada para esa narración fragmentada, de continuos saltos adelante y atrás sin más razón que el capricho o una asociación mínima, y en la que domina una imaginación desbordante» (71). Esto permite que, aunque al principio el control que tiene sobre la narración es poco, paulatinamente va a ir ganando suficiencia narradora. Asimismo, José Bastida tiene la característica esencial para *La saga/fuga* de ser un personaje multívoco. Sagrario Ruiz (55) hace el siguiente esquema en que opone el personaje multívoco con el unívoco:

| Personaje multívoco | Personaje unívoco |
|----------------------------|--------------------------------------|
| Crecimiento (desde dentro) | Construcción (desde fuera) |
| Intuición (del autor) | Intelección de significación o idea |
| Libertad | Sumisión |
| Multivocidad | Equivocidad o univocidad |
| Centro de cohesión interno | Centro de cohesión externo |
| Conjunción de significados | Unicidad de significación (símbolos) |

Como se ha visto, José Bastida es un personaje con múltiples facetas. Al principio de la novela se presenta a sí mismo como un «desgraciado», como un personaje sin ninguna clase de poder sobre lo que sucede a su alrededor. Sin embargo, progresivamente va ganando control como narrador. José Bastida crece dentro del texto. No responde a una idea, sino que Torrente Ballester lo deja libre de crear su propia personalidad y de narrar la Historia de Castroforte del Baralla. El discurso que José Bastida elabora constituye el centro de cohesión del texto. Es decir, el modo con que narra la Historia de Castroforte agrupa los significados que aparecen en el texto. Por esta razón, este narrador es el indicado para *La saga/fuga* y, conforme desarrolla su personalidad narradora, crece Castroforte.

Los narradores de la trilogía fantástica alcanzan el dominio sobre la función que desempeñan gracias a la multiplicidad del su yo. En muchas novelas de Torrente Ballester, el narrador confiesa la vivencia de no tener una identidad única, sino muchas que se le presentan de manera sorprendente para dar lugar a nuevos personajes. En el caso de Bastida, su carácter múltiple empieza con los alter-egos alucinados y alcanza su grado máximo en las transmigraciones, que empiezan de la siguiente manera: «yo no era el mismo, fui otro y otro más, fui no sé cuántos otros, aunque entre ellos y yo hubiera ciertas afinidades que, con exageración, pudieran conceptuarse de trámites para la equiparación final, para la integración total» (636). José Bastida se desdobra en otros personajes, en los J. B., con los que, en principio, guarda algunas semejanzas, aunque

sean diferentes a él. Este fenómeno representa un proceso análogo que tiene lugar en el autor. Este tiene una tendencia a imaginar personajes a partir de sus vivencias, los cuales tendrán alguna inquietud en común con él, pero son diferentes porque son las ficciones que ha creado. Tal como dice Vargas Llosa: «Inventamos las ficciones para poder vivir de alguna manera las muchas vidas que quisiéramos tener cuando apenas disponemos de una sola» (2010).

Por un proceso de desfamiliarización, se muestran los resortes que permiten el desdoblamiento. Uno de ellos es el sueño, como estado de confusión entre lo real y lo fantástico: «¡Principalmente al dormir, que es el mejor momento para hacer trampas al principio de identidad, para lanzarse alocadamente a la carrera de los desdoblamientos o las multiplicaciones, cualquier cosa que destruya la tautología siniestra con que cada mañana nos insulta el espejo!» (635). El proceso de desdoblamiento que puede experimentar el narrador va más allá del autor. Este imagina personajes y vive a través de ellos, pero, salvo que enloquezca, siempre se va a considerar diferente de sus creaciones. En cambio, Torrente Ballester juega a que sus narradores se identifiquen con sus creaciones. Si bien se entiende que los J. B. han existido dentro del mundo de la ficción, la imaginación de José Bastida es lo que los saca del olvido y les inscribe en su narración; de modo que, al final, los J. B. también tienen mucho de proyección de Bastida, de la interpretación que hace de la Historia de Castroforte. La diferencia con los alter-egos inventados es que los J. B. se escriben en colaboración con elementos externos, documentos y testimonios personales.

Resulta interesante cómo se cuenta el proceso de transmigración, en el que Bastida se identifica plenamente con cada J. B. y, al mismo tiempo, permanece su propia identidad. Bastida se da cuenta que, si hasta ese momento los alter-egos han sido fruto de su imaginación en exclusiva, la transmigración le pone en contacto con verdaderos alter-egos, la posibilidad fantástica de la personalidad múltiple invade la noción realista de que la identidad de cada personaje es unitaria. Bastida informa de su experiencia en los siguientes términos: «...observé que me apartaba de una cosa como si me desprendiera, y me pareció que la operación se desarrollaba más o menos como

cuando se arranca de algo sólido y recio una tira adherente, de tafetán o esparadrapo» (637). Siente que su yo se desdobra en un yo que se queda (sigue siendo José Bastida) y el yo que se va (que será sucesivos J. B.). Esto no es capaz de explicarlo y lo achaca a las limitaciones del lenguaje: «La confusión se debe a alguna imperfección del lenguaje, al uso deficiente de los pronombres personales, a esa culpable manía de usar la misma palabra para nombrar cosas tan diferentes como lo que queda y lo que marcha» (637-638). De esta manera, el texto expresa cómo el ser humano que imagina tiene una identidad, pero aspira a tener otras.

Castroforte del Baralla como protagonista de *La saga/fuga de J. B.*

En *La saga/fuga*, el lenguaje construye la Historia de Castroforte del Baralla y, al mismo tiempo, la cuestiona. Manuel Vilanova señala que leerla es como asistir a la creación de una novela. Se trata de «una novela de la novela, es decir, una contemplación de la novela desde sí misma, mientras se van planteando las múltiples posibilidades de cómo podía haber sido la novela si se siguiera otro camino en la creación, si se escogiera otra posibilidad de las infinitas que se presentan al narrador» (Vilanova: 372). Bastida escribe un relato de la Historia de Castroforte y lo comparte con los demás personajes, los cuales colaboran con la narración ya sea de un modo constructivo o por oposición al relato de Bastida. El lector de esta novela asiste a la escritura de la Historia de la localidad en que tiene lugar la novela.

La saga/fuga hace explícito el carácter ficticio del texto. Esta obra trata sobre la creación literaria de una ciudad, se juega a que el manejo que hacen del lenguaje los personajes con función narrativa construye la realidad de la ficción. En el prólogo, el autor declara que *La saga/fuga* es un juego: «No se hallarán los ingredientes al uso: violencia, pornografía, moralidad o inmoralidad, sino sólo diversión o, mejor dicho, juego. Pero no se olvide que todo jugador juega con instrumentos reales, a veces con su propia vida» (Torrente Ballester, 2010: 75). Los personajes y el mundo en que viven son formas lingüísticas. *La saga/fuga* destaca por la:

...ausencia total de los elementos propios a la novela convencional: protagonistas, personajes, asunto, situación, diálogo y temas. Todos estos puntos, tradicionalmente constitutivos de la narración, han sido diluidos deliberadamente entre los tres niveles de la estructuración, y cuando aparecen son cuestionados, desmembrados y puestos rápidamente en entredicho por algunos de los recursos base de la novela: la discontinuidad y el poco interés que se ha puesto en que resalten los fragmentos realistas, el desbaratamiento de cualquier hilo lógico que ocasionen los fragmentos fantásticos, y la distanciación que, como es natural, imponen las preguntas técnicas, teorizaciones y replanteamientos en el monólogo del escritor (Giménez, 1984: 120).

La saga/fuga indaga sobre la capacidad de la palabra para crear mundos posibles. Torrente Ballester emplea su novela para presentar un lugar que tiene similitudes con otros lugares existentes, pero que es fruto de la imaginación del autor. Tal como dice el propio autor: «Lo que hacemos con las palabras no es meter en ellas la realidad, sino crear una realidad con ellas» (1990: 108). La trilogía fantástica constituye un ejemplo de la capacidad de la Literatura para crear mundos posibles: «...el paradigma del poder creador de la palabra más allá de los límites de lo real [...] se yergue desafiante contra todos los principios de la verosimilitud realista y que, al fin, se enorgullece de su autosuficiencia y para crear mundos coherentes, autosuficientes y verosímiles porque “lo real es la palabra y ésta dicta los límites de lo real”» (77).

José Bastida domina su realidad a través de la palabra. En *La saga/fuga*, la palabra es un instrumento para crear la realidad de la ficción que se cuenta. Según Esteve, tiene lugar «un pulso entre lo fantástico y lo verosímil» (115). Esteve interpreta que los hechos fantásticos ponen en riesgo la verosimilitud de la obra. Es cierto que Torrente Ballester se atreve a presentar situaciones sorprendentes y juega con las contradicciones hasta puntos donde se puede poner en duda el pacto de ficción, tal como indica el propio autor en *Cuadernos de un vate vago*. «Este pacto [...] en *La saga/fuga* aparece puesto en duda, no de una manera explícita» (364). Pero, los mismos atrevimientos narrativos de *La saga/fuga* hacen que se vayan entrelazando elementos realistas y fantásticos, de modo que acaban por ser inseparables y ambos colaboran a la verosimilitud de la obra. Desde el comienzo del texto, existe un juego entre lo real y lo ficticio. Los personajes viven de acuerdo con las ficciones que ellos crean: el

Palanganato inventa el mito de J. B. y los miembros de La Tabla Redonda, agrupación que defiende a Castroforte de los que defienden la inexistencia de la ciudad, toman para sí los nombres de los personajes artúricos. Muchos de los personajes son conscientes de que están viviendo ficciones. Durante la mayor parte de *La saga/fuga*, los personajes hacen como si fuera real lo que viven. Pero, al final del tercer capítulo los personajes dudan de si existen con tal fuerza que Castroforte se despegue del suelo de un modo definitivo. Mariano López aprecia que: «En principio la ficción consiste en fingir que no fuera tal (los miembros de La Tabla Redonda hacen como si cuando Barallobre aparece vestido del Vate realmente lo fuera). Ahora cambiadas las reglas, el juego consiste en hacer como si el narrador que asoma el rostro en la narración fuera efectivamente el mismo que el narrador oculto que selló el pacto primero» (287).

La saga/fuga es en su conjunto una zona confusa, que produce más interrogantes que respuestas e interesantes relaciones entre fantasía y realidad. En este sentido afirma Estévez Molinero: «...sólo José Bastida, desde el punto de vista del autor ideal, conoce la trascendencia que supone el hecho de intercambiar el mundo de la fantasía y el mundo de la realidad del personaje creado, y viceversa; el resultado de esta duplicación, susceptible de multiplicarse desde perspectivas increíblemente relativistas, es la creación de mundos-dentro-de-mundos, de novelas-dentro-de-novelas, cuyos límites tan indefinidos posibilitan la magia de *explicarse lo inexplicable y admitir lo inadmisible* por la confluencia de los múltiples aspectos de los distintos mundos en un mismo sujeto» (100).

José Bastida se convierte en un creador dentro de la novela. *La saga/fuga* combina realidad y fantasía para construir el mundo de Castroforte del Baralla. José Bastida llega a ser el narrador porque es capaz de darse cuenta que las vidas de él y los demás personajes se basan tanto en la realidad que viven como en la fantasía. No obstante, Bastida es un medio para contar la Historia de Castroforte del Baralla. Esta tiene una vida propia, fruto de todos los personajes y narraciones que hacen, por lo que es la verdadera protagonista de *La saga/fuga*. Llama la atención que, mientras que en algunos momentos los pensamientos y las reacciones de José Bastida dirigen la

narración, en otros, sin cambiar el estilo con que se narra, parece estar ausente. Cuando narra en primera persona, da a conocer qué piensa, qué siente y qué hace ante lo que tiene lugar. Sin embargo, cuando narra en tercera persona, a veces no se sabe ninguna de estas cosas. Por ejemplo, don Acisclo se compara con él. El religioso desprecia a Bastida, pero este no se hace presente como narrador para responder a los insultos (423). Estévez Molinero dice que Bastida es un narrador sujeto-objeto (101) y añade: «Desde el momento en que el autor fundamenta su quehacer en criterios relativistas, la duplicidad de los planos –imaginación y experiencia, mundo creado y mundo posible– comienza a generar, como consecuencia del punto de vista elegido, posibles y múltiples ramificaciones, las cuales, entretejiéndose de forma confusa y caótica, sugieren la ilusión de que la novela se construye a sí misma» (95).

Aparentemente, el narrador se diluye para dejar paso a los sucesos. Los momentos en que ejerce de narrador objeto ponen de relieve que el verdadero protagonismo de la obra lo tiene Castroforte del Baralla. Por este motivo, José Bastida es el narrador de la Historia de Castroforte, pero no el autor de *La saga/fuga*. Cuando termina la transmigración en el tercer capítulo, se narra en tercera persona un encuentro entre Bastida y Barallobre. Bastida le cuenta a Jacinto Barallobre que vio en la transmigración cómo Clotilde Barallobre, su hermana, escondió algunos libros para que no sacase el número uno en la oposición y que lo hiciera en su lugar Jesualdo Bendaña. También ha visto que Jacinto y Clotilde mantuvieron relaciones sexuales. Acto seguido, Jacinto Barallobre mata a su hermana. Entonces, una persona le dice a Jacinto que puede deshacer el asesinato: «Ya está hecho, ¿no?» “Ya está hecho, pero podemos deshacerlo. Yo, al menos, lo puedo.” “Ya me dirás cómo.” “Nada más fácil, consiste solamente en tachar y sustituir. Tachando y sustituyendo se enmiendan los errores...” (785).

En este momento tiene lugar una gran ambigüedad. Jacinto Barallobre está hablando con Bastida; no se indica que este se marche, pero cuando Barallobre mata a su hermana, una persona quiere eliminar el incesto que ha descubierto Bastida y dice lo siguiente: «Entonces, yo suprimo dos o tres palabras que puedan dar una pista, y, por

supuesto, todo lo que Bastida monologó en tu nombre. Sin la intervención de Bastida, la cosa hubiera podido quedar en dudas» (785). Por la familiaridad con que Jacinto Barallobre trata a esa voz que se dirige a él, parece que se trata de José Bastida, ahora como narrador omnisciente y capaz de modificar los hechos en beneficio de la narración. A Bastida no le parece apropiado para la Historia que Barallobre asesine a su hermana y que tenga lugar el incesto entre Jacinto y Clotilde: «Es feo, hay mucha gente que tuerce el morro y que asegura, aún a sabiendas de que miente, que esas cosas no pasan. O, por lo menos, que no deben pasar en los libros» (785). Rechaza el asesinato y el incesto porque «no deben pasar en los libros»; y pretende cambiarlos, aunque Jacinto acaba matando a su hermana de nuevo. En el texto se juega a que unas veces parezca que el narrador tiene un gran control sobre la narración y otras a limitarlo.

Después de este momento, los J. B. van al lugar Más Allá de las Islas, salvo Jesualdo Bendaña, que trata de escapar de la ciudad en tren, y José Bastida, que escapa antes de que la ciudad salga por los aires. La simultaneidad de las acciones de los J. B. es coherente con el modo con que Bastida experimenta las transmigraciones. La mayor parte de los J. B. regresan al mundo mítico del que surgieron y los J. B. del presente narrativo intentan escapar de Castroforte del Baralla, un mundo que perciben que se desmorona. Mediante la desaparición del espacio en que transcurre la ficción se pone de manifiesto que el relato que cuenta *La saga/fuga* no son las aventuras de Bastida, sino de todo Castroforte. Lo que se pone en juego en el texto no son las hazañas de un personaje, sino el destino de toda la población. Los personajes se comportan como si fueran conscientes de que solo son personajes ficticios, sin más realidad que las palabras. De este modo, se hace evidente el artificio sobre el que está construida. Castroforte no es más que las ficciones que sus habitantes han creado y, consecuentemente, cuando estos tienen la fantasía de que van a desaparecer, la ciudad levita y nadie de fuera es capaz de encontrarla. Con la desaparición de Santo Cuerpo y la marcha de los J. B., la ciudad se queda sin los mitos que la fundaron, sin las narraciones que constituyen su identidad. Por lo cual, los personajes creen con tal fuerza que van a desaparecer, que Castroforte se despegue del suelo definitivamente. La imaginación crea la localidad y la imaginación se la lleva a los cielos.

Aunque José Bastida es un personaje clave para narrar la Historia de Castroforte, no es necesario para que esta siga existiendo. Antes de que Castroforte desaparezca por los aires, José Bastida sale de la ciudad y ve cómo esta se eleva. Sin embargo, Castroforte sigue existiendo después de que Bastida se haya marchado, como muestran las acciones que tienen lugar en el «Incipit», entre las cuales está la búsqueda de Bastida. Si bien se produce una gran identificación entre el personaje y la localidad, en último término, se mantienen como entidades separadas. José Bastida sirve como conductor de la Historia que pide ser contada y que va más allá de cualquier personaje. Él asume narrar la Historia de Castroforte, pero el objeto de la narración no son sus aventuras en Castroforte, sino la Historia de Castroforte. La independencia de Castroforte de su narrador expresa el carácter vivo de la Literatura, la esfera de lo fantástico tiene una naturaleza propia que va más allá del artificio lingüístico que pueda llevar a cabo el autor o el narrador. Castroforte del Baralla es real en el mundo de la ficción. El narrador le da una forma concreta, pero existe sin necesidad de él.

Bastida es en todo momento el narrador, pero las diversas perspectivas que adopta como archinarrador y todas las influencias que acoge configuran un relato polifónico en el que la Historia de Castroforte del Baralla está constantemente construyéndose. Si no la contase Bastida, sería otro el narrador e incluso después de que Castroforte salga por los aires lo más factible narrativamente es que sus habitantes sigan construyéndola. Por todo lo dicho, Bastida es un narrador con un enorme control sobre la Historia de Castroforte del Baralla por su erudición y su capacidad tanto para imaginar lo que desconoce y relatarlo de un modo convincente, como por desdoblarse e identificarse con otros personajes. Pero, con todo, él solo cuenta la Historia y cada uno de los castrofortinos forma parte de ella. *La saga/fuga* muestra el poder de la palabra. Castroforte del Baralla es como ella: escurridiza a la realidad y evanescente, pero es el lugar desde el que el ser humano construye su realidad y a sí mismo.

La saga/fuga es una novela en la que la narración determina la realidad del mundo en que transcurre, de manera que, como han estudiado Becerra y Gil González, no hay tiempo. En un sentido esquemático, tienen lugar una sucesión de hechos, pero

que no responden a un pretendido paso del tiempo. La simultaneidad da lugar a la acronía (Torrente Ballester, 2010: 28-32). En esta y en otras novelas torrentinas, el narrador se esmera en contar una sucesión de acontecimientos que, en realidad, no tienen importancia. Lo importante es el proceso por el que la ficción va creciendo ante los ojos del lector. Como se dijo, en el *Quijote* el tema de las caballerías importa poco, porque bien podrían el caballero y su escudero hacerse pastores; el *Quijote* es el juego de la fantasía sobre la realidad. Del mismo modo, en *La saga/fuga* los acontecimientos son irrelevantes, por ejemplo, da lo mismo si vencen los enemigos de Castroforte o sus defensores. Lo importante es el juego de las palabras que conforman los mitos de la ciudad y este se termina cuando el autor decide dejar de jugar con los mitos. En *La saga/fuga* se produce una alternancia de mitificaciones y desmitificaciones, hay una constante tensión entre quienes defienden los mitos de la ciudad y quienes tratan de destruirlos. Por eso, la novela acaba en cuanto desaparece el Santo Cuerpo, que, como se dijo, es aquello que dio origen al juego de palabras: «When this cyclical mythmaking process stops, with the theft of the Holy Relic and the disappearance of the lampreys, Castroforte ceases to exist» (Blackwell: 128). Castroforte deja de existir, al menos a ras de tierra. En cambio, Bastida y Julia, su novia, escapan de Castroforte y se aman los dos solos en medio de la naturaleza, como Adán y Eva. De este modo, el autor sugiere la vuelta al Edén, después de haber recorrido todos los mitos de Castroforte, vuelve al mito original (Blackwell: 128).

Tercera parte. Esferas de realidad

*Alice had not a moment to think about stopping herself
before she found herself falling down a very deep well.*

Lewis Carroll. *Alice's adventures in Wonderland.*

Torrente Ballester señala la dificultad de definir realismo. En el campo de la Literatura, se refiere a formas diferentes de escribir según la época. La concepción que sostiene Torrente Ballester respecto al realismo se aleja de la que defendida por el movimiento realista. «Torrente believes that, although a writer cannot and should not completely divorce himself from external reality, his role is not merely servilely to reproduce this reality. The writer's primary task, as Torrente sees it, is to evoke new previously inexistent or not readily apparent realities» (Blackwell: 13). Se considera a sí mismo unido al realismo, pero hace una definición muy personal de este. Como se explicará, para él las obras realistas son aquellas que tienen cotejo con la realidad (1990: 340), que se refieren a aspectos propios a la naturaleza humana. Las obras de Torrente Ballester son realistas en cuanto que presentan aspectos del mundo del autor o que pudieran haber ocurrido en ese mundo fuera del texto, como son elementos históricos, referencias políticas o la vida cotidiana de localidades. Sin embargo, Torrente Ballester señala que la tarea del autor, incluso la del realista, es imaginar. Según él, todo lo que experimenta el ser humano es real; el sueño y la imaginación, entre otros muchos ámbitos, son absolutamente reales para el ser humano (Blackwell: 134). Por este motivo, el autor ferrolano «introduce en la obra la fundamental ironía que resulta de tratar de modo realista- el escritor simplemente describe de modo objetivo lo que observa en ese espacio- los materiales más fantásticos que puedan circular por su conciencia» (Loureiro, 1990: 193). Dentro de la ficción, se juega a que lo que produce la imaginación es real.

Asimismo, Torrente Ballester va en contra de otro de los principios objetivistas de los que se suele entender por realismo. «In any narration, there is an organizer, however invisible he may appear. He is, in the end, the god and creator of his fictional world» (Blackwell: 18). Las obras de Torrente Ballester no tienen narradores omniscientes infalibles, sino escritores en pleno proceso de escritura. Como se verá, Torrente Ballester parte de aspectos que existen en su mundo, como es la Historia de Galicia, inventa narradores que lleven las riendas de los relatos y les deja que imaginen. «The narrator/novelist is not totally a Godlike entity who forms “images of men” with mere words. He must use outside reality as his ultimate point of reference, since neither he nor the reader can imagine anything out of the pure void» (Blackwell: 151).

La fantasía en Torrente Ballester reside en que sus obras transmiten el poder de la palabra dentro de la ficción. Sus narradores inventan personajes, lugares y acciones que se dan en el lugar donde ellos viven. De forma metaficcional, los narradores crean su mundo. En este sentido, si el lector hace por creer que lo que lee es verdadero, como don Quijote hace con los libros de caballerías, se sugiere que las palabras tienen la capacidad de crear la realidad. Esto es una locura quijotesca, las palabras solo son palabras, o, tal vez, no es totalmente una locura. Los personajes torrentinos son conscientes de que las novelas son artificios. Las palabras pueden evocar la realidad, pueden suscitar imágenes, emociones, mostrar lugares y acciones, pero no son la realidad misma, sino instrumentos para denominarla. Como ha estudiado María A. Roca Mussons, Torrente Ballester justifica la veracidad de su historia mediante recursos literarios, igual que lo hizo Cervantes en *El Quijote*. En la Segunda parte del *Quijote*, don Álvaro de Tarfe da noticia a Quijote de que se ha publicado un libro de sus aventuras; de este modo, sepretende que Quijote es un hombre real, sobre el que hay un texto en el mercado. Por su parte, en *Fragmentos* de Torrente Ballester, el protagonista se encuentra y dialoga con el doctor Moriarty, el cual es caracterizado como un personaje histórico. Tanto Cervantes como Torrente Ballester hacen referencia a personajes externos, que simulan que lo que se cuenta ocurre de verdad (Roca: 29-30). Cervantes juega a que Quijote fue un hombre de carne y hueso y Torrente Ballester complica aún más el juego. Pretende que el doctor Moriarty fue también de carne y hueso y que, al presentarse ante el protagonista, este también lo es. No hay que olvidar

que todos son recursos literarios, tanto don Álvaro de Tarfe como el doctor Moriarty son personajes ficcionales. Torrente Ballester se refiere al doctor Moriarty como a un personaje con vida propia, más allá de las novelas de Conan Doyle. El protagonista conoce a la perfección las vidas del doctor Moriarty y de Sherlock Holmes (Roca: 40-41). Esta es una muestra de cómo el juego de las novelas de Torrente Ballester está en los límites entre la realidad y la ficción.

En la tercera parte de este trabajo, se analizarán las relaciones entre esfera realista y esfera fantástica a partir de la narración que hace José Bastida en *La saga/fuga*. Acto seguido, se verá la búsqueda que hacen unos investigadores de Uxío Preto, a quienes suponen un hombre que verdaderamente vivió (esfera realista), si bien parece que al menos parte de su biografía es inventada (esfera fantástica), en *Yo no soy yo*. Más tarde, se explora los límites entre el mundo en el que vive un supuesto personaje real con el mundo que imagina en *La Isla*.

En segundo lugar, la relación esfera realista-esfera fantástica se concreta en los vínculos que tienen lugar entre Historia, como sucesos que supuestamente han sucedido dentro de la ficción; con la historia, hechos inventados por los personajes. La Historia es, para Torrente Ballester, una narración más; no es totalmente objetiva, sin bien se refiere a hechos supuestamente acaecidos, puede ser manipulada lo mismo que la ficción. *La Isla* plantea la posibilidad de que Napoleón sea un personaje inventado. Por otra parte, el escritor parte de las experiencias que él verdaderamente ha tenido como base para sus ficciones; los hechos biográficos son la materia prima que manipula para crear sus relatos. Así, Torrente Ballester se convierte en Gonzalito en *Dafne* y narra sucesos de infancia desde su propia imaginación. Por último, Torrente Ballester también se inspira en lugares que existen de verdad para inventar ciudades y ficcionalizar las existentes. En *La saga/fuga*, toma París para crear Castroforte del Baralla por contraste y dar una visión particular sobre la capital francesa.

En tercer lugar, se puede ver la relación contraria a lo que se acaba de comentar. No solo la Historia puede devenir en historia, sino que los relatos inventados pueden jugar a representar verdaderos sucesos dentro de la ficción, es decir, las ficciones pueden pretender ser Historia. Habitualmente, se entiende que un autor real escribe una obra ficticia; sin embargo, la confusión autor-narrador que tiene lugar en las obras torrentinas puede dar que la persona que se cree real no sea más que una ficción. En *Yo no soy yo*, una serie de personajes inventan un individuo, Uxío Preto, al que creen (o hacen que creen) autor verdadero. Las invenciones que hacen respecto de él acaban por parecer reales. Del mismo modo que este personaje llega a parecer real, los personajes de la tradición literaria tienen tal influencia en la cultura que fácilmente podría ocurrirles lo mismo. En *Don Juan*, se juega a que el mítico conquistador, originado en la obra atribuida a Tirso de Molina, vive de verdad. Por último, Torrente Ballester plantea en *La Princesa* la posibilidad de que una narración se haga pasar por acontecimientos históricos. En esa obra, todo un país se confabula para representar un drama histórico ante la Princesa durmiente, quien lleva quinientos años de letargo, con el objetivo de que ella experimente los acontecimientos históricos acaecidos entre el momento en que ella cayó dormida y el momento en que se despierta.

Capítulo 1. Los realismos y las ficciones

1.1 La esfera realista y la esfera fantástica en *La saga/fuga de J.B.*

La realidad como ficción

Torrente Ballester defendió que todo es real. Todo lo que se puede nombrar es real. Es decir, la palabra sirve para designar lo real, pero también sirve para crearlo. La Literatura es una creación de ficciones, hechos no reales; pero que, para el ser humano, son plenamente reales. Antes de continuar hay que preguntarse si la defensa que hizo Torrente Ballester de la Literatura como algo real no será otro de sus juegos, una broma que gasta para que los entendidos se rían y los menos entendidos se queden perplejos. El punto de partida es más sencillo de lo que pudiera parecer. Como dice Ángel Loureiro: «Toda narrativa se prolonga necesariamente en la imaginación de los lectores, los cuales convierten, a través de su imaginación, las potencialidades del relato en “realidades” que sólo a primera vista pueden ser calificadas de imaginativas (Loureiro 2006: III).

Torrente Ballester, además de escritor, teorizó sobre las relaciones entre realidad y ficción y las diversas instancias que se generan a partir de estos planos. Estas reflexiones aparecen en sus obras literarias, de modo que se puede aprender teoría literaria a través de sus novelas. Tal como señala Loureiro, no se puede separar realidad y ficción de un modo nítido. De acuerdo con Foucault, «no existe una realidad previa de la que emanarían nuestras ideas (o nuestras narrativas), las cuales serían productos, o incluso sucedáneos (“copias”, como diría Platón) de una realidad primera que los antecede. Al contrario: no tendríamos “sentido” de la realidad si no hubiera relatos que hacen que veamos el orden (tanto en la realidad inmediata como en la realidad del pasado) donde en principio sólo hay desorden, o caos, o indefinición total» (Loureiro, 2006: IV). Del mismo modo, Kant señala que solo podemos comprender aquello que

nos llega como «fenómeno» ordenado de acuerdo a categorías apriorísticas «que estructuran la realidad como fenómeno: lo que pueda ser esa realidad en sí, señala Kant, se nos escapa, pues solo podemos percibir y teorizar la realidad que nuestros sentidos y categorías nos posibilitan percibir y entender. En otras palabras: la realidad (y la historia) es siempre un relato» (Loureiro, 2006: IV). Esto es, solo podemos comprender la realidad una vez tenemos un relato de ella. Y, como la imaginación es una característica inseparable del ser humano, es inevitable que la fantasía se mezcle con la visión que tenemos del mundo que nos rodea. Por este motivo, Torrente Ballester escribe en los límites entre lo que verdaderamente viven los personajes y lo que inventan. Como se ha visto, se juega a que el sueño, el espiritismo y objetos supuestamente mágicos, como los espejos y el fuego, revelan acontecimientos de un supuesto pasado histórico.

La realidad que viven los personajes, que se pretende que sea como la de las personas fuera del texto, representa un «afuera», en los términos de Deleuze y Guattari, algo externo al individuo y que, en principio, se escapa a su comprensión. Por lo que tiene que construirse una idea (o narración) de ese afuera que nos ayude a comprenderlo. Una de las herramientas que tenemos a nuestra disposición para lograrlo es la imaginación, que es «lo que nos permite vislumbrar ese afuera de lo real, un afuera que no es puramente imaginación gratuita al margen de lo real sino que, y precisamente por su carencia de límites, por su indefinición genérica, por su libertad ilimitada, esa imaginación afuera de lo real es lo que nos permite poder hablar de realidad» (Loureiro, 2006:IV-V). De este modo, las ficciones dan un orden a la realidad, al caos con que se nos presenta lo existente. Y Torrente Ballester escribe obras irónicas, que reflexionan sobre la capacidad de la Literatura para «imponer un orden» (Loureiro, 2006: V).

La relación entre aspectos ocurridos verdaderamente en el mundo del autor y su transformación en ficción está en la base de la comprensión del proceso imaginativo que acompaña a la Literatura. Torrente Ballester aprende esto de Cervantes. En *El Quijote*, el juego está en que Alonso Quijano y los personajes que lo rodean supuestamente existen, pero Quijano da sentido a su mundo a través de lo que lee en las novelas. De

este modo, la esfera realista y la esfera fantástica quedan confundidas: «Instalada la locura caballeresca en el mundo real, entroncada con él, emergen como realidad fantástica pero al mismo tiempo racional y congruente» (Arze: 5). Del mismo modo, muchas de las situaciones y de los rasgos de ciertos personajes en las obras torrentinas se basan en hechos acaecidos fuera del texto, pero que, en el momento que pasan a formar parte de una ficción, entran «en otro orden de realidad»²⁴, lo que les confiere una nueva naturaleza sin relación alguna con la de su origen» (Loureiro, 1990: 189). Igual que en Cervantes, la supuesta realidad que hay dentro del texto (esfera realista) se ve invadida por la ficción (esfera fantástica). Por esto, ficción y realidad no pertenecen a espacios diferentes, sino que coexisten y se relacionan en el espacio (Loureiro, 2006: III). Los aspectos fantásticos y los aspectos que parecen tener una realidad externa son válidos gracias a la realidad suficiente, al poder de la palabra (Blackwell: 155-156). Torrente Ballester consigue que sean creíbles ambos aspectos gracias a que los describe para que el lector pueda imaginarlos y a que juega a confundirlos. Las obras de Torrente Ballester tienen un marco realista, que resulta fácilmente verosímil, en el que se introducen elementos fantásticos, de difícil explicación, pero que se justifican en el modo que se muestra que la ficción es solo un artificio de palabras.

Según Torrente Ballester, todo lo que es ser humano puede pensar es real. Estos elementos pensables se integran en conjuntos (Torrente, 1990: 304-305), a los que se refiere como esferas de realidad. Torrente Ballester distingue entre dos esferas. La esfera realista está compuesta por elementos que tienen un cotejo con la realidad positivo, aunque señala la ambigüedad de este cotejo, varía conforme cambia la sociedad (Torrente, 1990: 340). La idea clave es que la esfera realista está formada por aquellas elementos que el lector cree que han podido suceder en el mundo en el que vive. En cambio, la esfera fantástica se refiere a elementos que surgen de la imaginación del ser humano, no tienen por qué existir fuera de ella. Estas esferas, aunque diferentes, están estrechamente vinculadas. En el caso de *La saga/fuga*, reivindica la relación entre los hechos históricos (esfera realista) y los hechos que se construyen por la palabra (esfera fantástica). Sagrario Ruiz señala que: «...la realidad para Torrente es tanto la

²⁴ En este trabajo, se toman los términos de esfera de realidad, orden de realidad y nivel de realidad como sinónimos, puesto que Torrente Ballester los empleó indistintamente.

vital como la creativa, entendida la creación como epifanía de la vida [...] el escritor gallego asume, en su condición de hombre complejo y auténtico, la radical ambigüedad de lo real, entendido como un sistema de apariencias, y cree firmemente, con la fe del artista, que la realidad se abre y el hombre puede introducir en ella nuevos y posibles mundos mediante la palabra» (39).

La saga/fuga está construida desde dentro por José Bastida, quien es consciente de que vive en una ficción y que puede alterarla con su discurso. Los otros personajes parecen intuir también que son personajes de una obra literaria. Su identidad como castrofortinos depende de que José Bastida sea capaz de contarles la historia de su ciudad: «Gonzalo Torrente Ballester afirma que todo lo que cuenta es rigurosamente cierto; pero en ese proceso de invención real, camino de la nada hacia la obra, el pacto y la credulidad se rompen de manera irremediable, porque en cada acto ilocutivo del lenguaje de las primeras páginas de la novela se está gestando la creación de un mundo que no necesita más que la palabra para aparecer» (Martínez de Antón: 204-205).

Podría romperse el pacto de ficción. Sin embargo, los elementos ficcionales están contrapesados con referencias reales que mantienen el pacto. Torrente Ballester emplea, en su propia terminología, varios «niveles de realidad» para construir *La saga/fuga*. Esta obra tiene unos referentes reales, que hacen que la historia contada se vincule con la Historia²⁵; y elementos fantásticos, con los que el narrador vierte su imaginación en los sucesos. Para Torrente Ballester, lo real y lo imaginado son «dos planos “reales”» (1975: 34), ambos tienen una significación para el ser humano. Los textos torrentinos juegan a confundir ambos planos. Como tanto las referencias a aspectos supuestamente ocurridos como los aspectos inventados aparecen en forma de palabras, resulta imposible diferenciarlos (Torrente Ballester, 1975: 56 ss.). Las novelas de Torrente Ballester tienden a objetivar la imaginación, se juega a que, dentro del texto, lo imaginado ocurre verdaderamente (Loureiro, 1990: 260).

²⁵ Estamos diferenciando Historia, como los hechos que supuestamente tuvieron lugar; frente a historia, que se refiere al relato de los hechos históricos que hace, principalmente, Bastida. Es una distinción meramente académica, porque Bastida juega a confundir la Historia con la historia.

Lo real, lo fantástico y lo imaginario

Las ficciones son muy reales para el ser humano. Aquello que se imagina parece que ocurre de verdad y, en las ficciones, puede llegar a ocurrir. Un ejemplo de ello aparece en *Misericordia* de Benito Pérez Galdós, donde Benina inventa a un cura, don Romualdo, para no decir que el dinero que lleva a casa lo obtiene mendigando; pero, más adelante, este se presenta. La invención toma cuerpo en la ficción: «...todo lo que soñamos tiene su existencia propia, y de que las mentiras entrañan verdades» (capítulo XXXI). Torrente Ballester profundiza en el poder de la imaginación. «En Torrente Ballester [...] lo fantástico sirve para [...] para mostrar cómo el lenguaje crea la realidad» (Loureiro, 2001:22). Uno de los grandes logros de *La saga/fuga* es: «volver del revés los presupuestos básicos sobre los que se asienta nuestra vida» (Esteve: 139) en un inteligente juego entre realidad y fantasía. Según Torrente Ballester, fantasía es la «transgresión implícita en el hecho desplazar algo del sistema que pertenece a otro sistema» (Torrente Ballester, 1990: 305). La imaginación (fantasía) es una invención que invade un suceso que supuestamente ha ocurrido.

Como se ha visto, las obras torrentinas generan ambigüedad o, en palabras del autor, generan una zona confusa. La confusión entre la esfera realista y la esfera fantástica es parte esencial del juego. Según Sagrario Ruiz: «Torrente Ballester insistirá en lo que Walter Benjamin ha llamado “la huella del narrador” indicando el aspecto lúdico que en la obra cervantina asume su figura, como parte integrante de un juego múltiple que pone en relación ambigua y complejísima lo “real” con lo “irreal”, lo “hecho” con lo “representado”, la “invención” con otra “invención” en ella contenida: el juego, en suma, de ser o no ser, o la dialéctica de la ficción dentro de la ficción» (46). *La saga/fuga* está construida sobre el juego de oposiciones, uno de los cuales tiene lugar entre elementos realistas y fantásticos. Pero, hay otras muchas oposiciones sin solución, que quedan abiertas al lector. Eduardo Alonso compara los textos torrentinos con los cervantinos de la siguiente manera: «...la complejidad se expone con el cervantino recurso del *como si*: se acepta el orden del mundo, aunque se cree que es un caos» (32). Se acepta que José Bastida pueda transmigrar entre los cuerpos de los J. B. porque se

declara desde el primer momento que él no hace magia, no lleva a cabo prácticas que resulten increíbles en el marco realista en que se mueve, sino que se deja invadir por su imaginación. Alicia Giménez señala que, si bien *La saga/fuga* contiene muchos elementos fantásticos, estos provienen de la realidad gallega. Ignacio Soldevilla interpreta esta relación de la siguiente manera: «...hacer un inventario de los motivos fantásticos en la novela, que Torrente Ballester no ha hecho sino transcribir de la realidad, es una tarea que sólo él mismo, o algunos de sus compañeros de generación y de país podría hacer sin más esfuerzo. Pero todos ellos constituyen un mundo tan coherente, que la aplicación más rigurosa de los principios del realismo, no logra sino reforzar la profundidad de su fantástica esencia...» (Giménez, 1984: 111).

Incluso los elementos que en el texto tienen una presencia más fantástica ostentan referentes reales gallegos. «Por debajo de toda narración hay un sustrato realista que mantiene la lógica o la ilógica del texto, y al que se puede incorporar todo un complicado entramado imaginativo» (Giménez, 1984: 34). Por ejemplo, el boticario don Perfecto Reboiras es dueño de un loro que ha vivido cientos de años. Nadie sabe qué edad tiene, pero, en pleno s. XX, «a veces, sobre todo en las noches oscuras del estío, dejaba escapar frases en gallego medieval» (135). Según las notas de Becerra y Gil González a la edición de *La saga/fuga*, el boticario está inspirado en don Perfecto Feijoo, que tenía un loro famoso por su longevidad (134). De modo que los elementos fantásticos de *La saga/fuga* tienen su origen en la realidad gallega.

Castroforte del Baralla es una ciudad que cuando se ensimisma levita. Este hecho, es claramente fantástico. Sin embargo, Frieda Hilda Blackwell considera que Castroforte no resulta tan fantástica porque los personajes aparecen en situaciones realistas: «In *La saga/fuga*, even though the setting seems fantastic, the characters seem familiar. As in any small Galician village, even one that levitates, one finds the “tertulia” in the tavern, the priest, the fishermen, and the starving student» (15). Buena parte de la obra narra hechos cotidianos: las disputas entre los dos bandos en que se divide el pueblo, godos y nativos; los oficios religiosos; las controversias entre Castroforte y Villasanta de la Estrella, la localidad rival... Asimismo, Loureiro señala

que el hambre que experimenta José Bastida, el narrador, devuelve a la narración de la fantasía al realismo. Torrente Ballester teorizó acerca del realismo y de la fantasía. Gonzalo Álvarez resume la relación que establece el autor entre ambas del siguiente modo: «Torrente sostiene que todo lo que puede pensarse y nombrarse con palabras es real; por ello el novelista no entiende la fantasía como un elemento que se oponga a la realidad, sino como un espacio que junto al otro forman las dos caras de un mismo y único universo. De esta manera, si los sueños forman parte de la realidad e incluso se mezclan con ella, podemos resolver esta cuestión señalando que de lo único que se compone la realidad es de distintas esferas, y en una de ellas se situaría el espacio de la imaginación y de los sueños» (319).

Según Torrente Ballester, «Real es todo lo que existe, este hombre, aquel río, la Revolución francesa, el logaritmo de pi, una metáfora, una utopía— a condición de que cada uno de ellos sea colocado en la esfera de realidad que le corresponde» (Torrente Ballester, 1975: 21). De este modo, Torrente habla de Quijote «como si fuera un hombre real». La realidad está dividida por esferas. Según Torrente, todo es real y «nada hay que no lo sea, pues no podría ser pensado ni nombrado» (Torrente Ballester, 1990: 304). Realismo y la fantasía se diferencian en el empleo que hacen de estas esferas. Ambos deben ser verosímiles, pero la historia realista transcurre en una esfera de la realidad, mientras que la fantasía pone en relación esferas diferentes. Según Esteve: «El concepto de verosimilitud para Torrente, imprescindible en cualquier relato, aunque sea fantástico, supone el conseguir visos realidad a través de una coherente organización de los materiales» (68). Loureiro señala que, pese a que: «Desde la publicación de *La saga/fuga* Torrente ha sido celebrado y seguido principalmente por su “imaginación” [...] esa imaginación está contrapesada por la fuerte presencia de la realidad más cotidiana y apremiante» (67-68). Tanto los elementos realistas como los fantásticos son necesarios para que se construya una ficción como *La saga/fuga*. De acuerdo con lo visto, Torrente Ballester juega con el choque entre varias realidades. La oposición que tiene lugar entre sus personajes responde a que comprenden la realidad de maneras diferentes. Torrente Ballester considera que se puede hablar de diferentes órdenes de realidad: «No hace falta que el inventor de historias guarde con la realidad más relaciones que las indispensables... Lo real es mucho más que lo tangible, lo

sensible. Hay muchos órdenes de realidad. Pero nosotros siempre nos vemos dentro de estos órdenes de realidad, dentro de lo cual está lo fantástico, lo ideal, lo astronómico» (Blackwell: 14).

Tanto los personajes como Castroforte son sometidos a procesos de fantasía. Torrente Ballester modifica los personajes históricos para convertirlos en personajes literarios y modifica los lugares reales para construir Castroforte del Baralla. El loro de don Perfecto sería un ejemplo de tratamiento imaginario de un personaje. Torrente Ballester modifica un loro que existió en la realidad, para crear al sabio y enigmático loro de don Perfecto. Por otro lado, hay otros personajes que son fruto de la fantasía, como es el caso del Canónigo Balseyro, que es capaz de volar. Esto contradice las leyes del mundo que conocemos, pero, como se ha visto, esa contradicción es naturalizada por medio del humor. Torrente Ballester imagina las características de Castroforte en base a lugares reales. Blackwell señala que emplea la geografía gallega y sus leyendas para crear lugares míticos: «he uses Galician landscape and Celtic legends as building blocks to create a mythical world with its fantastic towns of Castroforte del Baralla and Villasanta de la Estrella» (101). Pero, también le aplica un procedimiento fantástico. Cuando los personajes están muy preocupados acerca de si Castroforte existe, la ciudad se «ensimisma». Los habitantes de Castroforte se centran sobre sí mismos y se olvidan del mundo. Esto provoca que la ciudad se despegue del suelo y levite. Es como si al despegarse los habitantes del mundo también se despegase la ciudad del suelo. Es imposible que una ciudad vuele, pero es coherente con las preocupaciones que aparecen relatadas dentro del texto. Esto hace que Castroforte se rija por unas leyes muy particulares, se puede identificar Castroforte con una localidad gallega, pero, al mismo tiempo, tienen lugar en ella sucesos extraordinarios. En esta confusión entre esferas reside la fascinación que provoca esta localidad. El hecho de que Castroforte levite crea «un espacio mágico en el que ya no puede sorprendernos ningún acontecimiento» (Loureiro, 1990: 141).

Respecto de los «órdenes de realidad», en *La saga/fuga*, hay momentos en que sólo está en juego uno de estos órdenes (pasajes plenamente realistas) y otros en los que

se mezclan varios (pasajes en los que la esfera fantástica invade la esfera realista). En *Guardo la voz*, Torrente Ballester habla de las esferas de realidad de la manera siguiente: «Si cada modo de ser real corresponde a una esfera o a un compartimento de la realidad, si trasladamos un modo de ser de un compartimento a otro; introducimos un modo de ser que no es propio, sino que es fantástico. Te pongo un ejemplo mío: si atribuyes a un tornillo y a una tuerca (que pertenecen a una esfera de la realidad) una relación sentimental (que pertenece a otra esfera de la realidad), te encuentras con la historia fantástica de los amores del tornillo y la tuerca. Siempre la fantasía resulta de esto: de combinar realidades que se adscriben a distintas esferas» (Esteve: 67).

Como se ha mencionado, Torrente Ballester sugiere que todo lo existente se divide en esferas de realidad, en agrupaciones de elementos que responden a una lógica interna y que se diferencian del resto. El texto realista es aquel que se mantiene dentro de una esfera de la realidad, mientras que el texto fantástico establece relaciones entre varias esferas. Loureiro analiza pasajes realistas que sirven de preparación para otros fantásticos. Los amores de un tornillo y a una tuerca resultan fantásticos porque se atribuye a objetos sentimientos humanos. Es decir, pone en relación la esfera realista de los objetos con la imaginación de su narrador, que les atribuye afectos humanos.

Las esferas de realidad en *La saga/fuga*

En *La saga/fuga* se combinan hechos que verdaderamente tienen lugar, con otros que los personajes imaginan que, a lo largo de la obra, se van confundiendo más y más. Becerra y Gil González establecen que *La saga/fuga* tiene tres niveles de realidad:

«En primer lugar, el referido al pasado histórico o mítico de la ciudad, que arranca en su milenaria fundación como colonia griega o romana, pero cuya historia comienza en la novela en la época del obispo Jerónimo Bermúdez» (20) y continúa con el resto de J. B. legendarios.

«En segundo lugar, el mundo del presente de la ciudad, situado en la nebulosa de la posguerra desde el que se hace constante referencia al pasado anterior, y en el que no resulta igual de sencillo identificar al J. B. arquetípico, ya que existen varios antagonismo entre sí: Jesualdo Bendaña y Jacinto Barallobre, además del propio Bastida, que, en este estrato, es considerado expresamente el cronista oficial de la ciudad».

Finalmente, el «interior de la conciencia de Bastida, desde el que se construyen en última instancia, aunque elíptica e inadvertidamente los dos primeros» (20).

En principio, los dos primeros niveles corresponden a hechos, mientras que el tercero responde a la imaginación de Bastida²⁶. Becerra y Gil González añaden lo siguiente: «Lo curioso y paradójico es que, precisamente, la estrategia textual presentará como factuales y verosímiles a éstos, e incluso se permitirá retratar la vida cotidiana de la ciudad de un modo costumbrista, mientras que dejará el nivel básico en el que germina el mundo narrativo en las tinieblas de lo onírico y surrealista o, en el sentido torrentino de la expresión, de nuevo, *fantástico*». El germen de lo que se cuenta no son ni el pasado histórico ni el presente de la ciudad, sino la imaginación que moldea la imagen de Castroforte. Los hechos que José Bastida narra son, en su mayoría, realistas, salvo aquellos hechos en los que él toma parte. José Bastida construye con su discurso la Historia de Castroforte y pretende que aquello que cuenta tuvo lugar realmente. Sin embargo, Bastida tiene experiencias fantásticas con los alter-egos que alucina y con los J. B. Ya se ha comentado que transmigra entre los cuerpos de los J. B. Más adelante, se verán más ejemplos fantásticos. Bastida se va apoderando de la Historia de Castroforte mediante su capacidad para inventarla. Se mantiene una tensión entre la realidad de Castroforte y la fantasía de quienes narran su historia. Castroforte y sus habitantes siguen un cierto sistema para vincular ambos aspectos; pero, no se trata de un sistema lineal y organizado, sino que la narración es fruto de las fantasías de sus propios

²⁶ En los casos que no se hagan más precisiones, imaginación y fantasía se refieren indistintamente a la competencia para la creación literaria.

personajes. Kurt Spang estudia el caso de don Torcuato y los tubos que instala en su casa de acuerdo a misteriosas reglas. No se explica el sentido que tiene esta acción, pero, tal como analiza Spang, representa la construcción que sigue *La saga/fuga*: «Así como a diestra y siniestra crecen los tubos del homenaje, crecen también los episodios, las figuras, los acontecimientos, los planos temporales formando un laberinto, pero, que, no obstante, no carece de una estructura estratégica y sistemáticamente ideada. *La saga/fuga* es una “fantasía matemática” no de tubos, sino de elementos narrativos “proliferantes y polimorfos”» (99).

Don Torcuato pretende poner los tubos de acuerdo a la lógica matemática, pero, en realidad, lo hace, según una lógica poética, que, tal como señala José Calviño, siempre «guarda muchas sorpresas» (Villán: 28). Se tratará de desentrañar la lógica que sigue *La saga/fuga* principalmente a través de las narraciones que hace José Bastida. Él es quien narra la Historia de Castroforte del Baralla, pero no se limita a registrarla, sino que introduce en ésta su propia fantasía. En vista de que los habitantes de la localidad no saben casi nada de su Historia y de que Bastida la ha estudiado en los archivos de la biblioteca del periódico local, le encargan contársela a los demás; no obstante, lo que realmente hace es crear la Historia de Castroforte a partir de lo que sabe de esta ciudad. Al principio de *La saga/fuga*, Bastida no tiene ninguna autoridad dentro de Castroforte y se encuentra muy solo, circunstancia en la que surge la primera presencia fantástica de la novela (Loureiro, 1990: 141): «Bastida aguijoneado por el hambre y la soledad crea cuatro hipóstasis de sí mismo. En principio son personajes imaginarios, sin embargo, una vez los increpa dando a entender que pueden ser vistos por otros: “Caballeros, les suplico que se comporten con corrección, y, sobre todo, con prudencia. Si entra alguien y les sorprende de esa manera, lo más seguro es que no me dejen volver a la biblioteca”» (Loureiro, 1990: 57).

Debido a que las hipóstasis de Bastida, o alter-egos alucinados, surgen en momentos en que está solo, lo más razonable es pensar que son meras alucinaciones. Es decir, solo tienen lugar para Bastida y no amenazan las leyes de la realidad de Castroforte. Pero, cuando Bastida teme que sean vistos se introduce la primera duda

sobre si existen estos personajes. Al menos Bastida está convencido de su existencia. Bastida ve a personas a quienes no ve ningún otro personaje. En otro momento, al regresar a su habitación se encuentra lo siguiente: «Para llegar a su catre tuvo que abrirse paso entre culos enormes, que lo aplastaban. Por fin consiguió tenderse, y pensó que con aquellas melopeas y aquellos espirituales se dormiría en seguida y a gusto» (560). Este pasaje resulta fantástico porque no se explica la presencia de estos personajes en la habitación. Esta debiera estar vacía y no se da ninguna aclaración de por qué Bastida ve a estas personas. En ocasiones, los elementos fantásticos de *La saga/fuga* adquieren valores surrealistas que hacen difícil su interpretación. Otro caso de este tipo tiene que ver con don Benito Valenzuela: «Un ejemplo serían las repentinas apariciones de don Benito Valenzuela, personaje “que obedece pura y exclusivamente al capricho... Es decir, no hay más razón que la realización de lo absurdo: es un señor caído del cielo y que hace disparates. Usted puede partir de que esto es una broma que me gasto yo a mí mismo...” [...] Del mismo orden son las visiones que ve Bastida en determinadas noches al salir a la calle: “Estos son elementos surrealistas que aparecen con cierta frecuencia y que constituyen unos materiales muy reiterados”» (Loureiro, 1990: 58)²⁷.

Ni las acciones de don Benito Valenzuela ni los alter-egos de Bastida tienen una buena explicación. Se podría optar por una interpretación racionalista. Las experiencias que tiene Bastida serían simplemente alucinaciones, fallos en su psiquismo. De este modo, los hechos que se relatan no ocurrirían verdaderamente dentro de la ficción. Sin embargo, el juego está en que la imaginación de Bastida sí tiene efectos en su entorno. Según Loureiro: «Estas fantasías se “naturalizan” (se hacen verosímiles) por el tono de normalidad, por la falta de sorpresa con la que se insertan en la realidad cuando las percibe. Tenemos así las claves de la fantasía de esta obra: un individuo imaginativo, acosado por el hambre [...] y por la incomunicación, crea y acoge con toda naturalidad las más descabelladas fantasías. La fantasía de Bastida funciona asimismo involuntariamente en el momento en que descubre el universo de los J. B.» (1990: 58).

²⁷ Las aclaraciones que aparecen entre comillas son testimonios de Torrente Ballester.

A lo largo de la obra, se puede apreciar cómo se van integrando los elementos realistas y los elementos fantásticos. Los hechos fantásticos se introducen en el marco realista. De este modo, se establecen puentes entre la realidad de Castroforte y la fantasía que va generando principalmente de Bastida, quien va descubriendo estas relaciones durante la obra. Primero, durante una sesión de espiritismo tiene una misteriosa visión: «...se me abrió de pronto el fondo de la conciencia, o, mejor, se perforó como la hoja de lata de un rallador, o acaso lo estuviese ya hacía mucho tiempo sin que yo lo advirtiera, más o menos como me sucedía con los calcetines, y por los mil agujeros entraron mil luces de otro mundo al que me asomé con terror y entusiasmo y de cuya apasionante pululación quedé asombrado. Cuando se lo describí a mis interlocutores, quedaron como resentidos. “¿Es que vas a renunciar ya a nosotros?”, me preguntó Bastideira, y yo les dije que no, y que si llegaba a familiarizarme con los mil agujeros y con lo que pasaba detrás de ellos, en aquel país iluminado cuyas luces percibía, se lo relataría ce por be y juntos intentaríamos comprenderlo» (131-132).

Las hipóstasis son el primer paso dentro de las relaciones que se establecen entre lo real y lo fantástico. Temen que Bastida deje de dedicarles su imaginación. Bastida no está llamado a quedarse con ellos, sino a inventar la Historia de Castroforte. Pero no descubre esto hasta el «Apocalipsis o Revelación de la compleja y en puridad incalculable personalidad de Jota Be»: «Diré que mi alma se había abierto, o que se le había caído aquel telón de fondo agujereado como un colador por el que entraba tanta luz y por el que creía vislumbrar tantas vidas, y una luz todavía más intensa me deslumbraba los sentidos interiores, como si me encontrase en una inmensa pradera — aunque azul— iluminada por un sol extrañamente próximo. Si puede concebirse una niebla resplandeciente y cristalina, eso era lo que veía: como una nube o como una nada. En la que, sin embargo, se fueron precisando poco a poco figuras como una turba [...] Por intuitivo conducto fui informado de que me hallaba ante la serie entera de los Jota Be pasados, presentes y futuros...» (335).

La saga/fuga emplea el humor para establecer las relaciones entre realismo y fantasía. Al principio de la novela, José Bastida se queda en paro. Para poder seguir

viviendo en la fonda, se ve obligado a trabajar como médium para el Espiritista. Durante las sesiones por mucho que se esfuerza es incapaz de tener las visiones que espera el Espiritista de él, pero, en cambio, sin pretenderlo se le aparecen los J. B. y atisba que él es uno de ellos. En esta escena conviven dos planos: uno realista y otro fantástico. Por un lado, la situación es realista: José Bastida es invitado a una sesión de espiritismo donde no hay ninguna clase de fenómeno paranormal. Por otro lado, Bastida experimenta una verdadera revelación fantástica. Se presentan a él unos personajes a los que todavía no conoce, que luego resultarán ser reales. Es decir, sí tiene lugar un fenómeno aparentemente paranormal, aunque no el esperado por el Espiritista. Como se ha dicho, esta escena es muy divertida por el contraste entre la situación lamentable de José Bastida (se ve obligado a simular visiones como médium) y la trascendental revelación que tiene lugar (la aparición de los Jota Be pasados, presentes y futuros). Además, se puede percibir que *La saga/fuga* está construida sobre el juego. El momento que parece más anodino resulta ser el más trascendente. No se sabe si es el autor el que juega con Bastida o este quien juega con el lector. En cualquier caso, en el texto se juega a que Bastida es un «desgraciado», un hombre sin cualidades, cuando desde muy pronto se atisba que es mucho más que eso.

Según Loureiro: «El proceso de naturalización de la fantasía consiste una vez más en dar una posible causa física (el hambre), en su involuntariedad (la excusa del “médium” es perfecta) y en la total naturalidad con que el protagonista acoge las más disparatadas imaginaciones» (1990: 59). La paulatina aproximación entre los elementos realistas de la obra con los elementos fantásticos va confundiéndolos. Al principio, las visiones parecen provenir de la imaginación de Bastida; pero, poco a poco, éstas pasarán a formar parte de Castroforte. Conforme avanza la narración, Bastida va ganando control sobre la misma: «Por ser el único que conoce los secretos del pasado, sólo él está capacitado para contar la historia de Castroforte, pero dada la naturaleza imaginativa de su mente nunca podemos estar seguros de la línea de demarcación entre fantasía y realidad» (Loureiro, 1990: 60). Durante los dos primeros capítulos, los hechos difíciles de creer podrían provenir de su fantasía; más tarde, parece que no es así; pese a que se puede percibir que todo lo que cuenta responde al plan de crear la Historia de Castroforte y así se lo indica al lector: «...Bastida confiesa abiertamente que está

inventando hechos. De este modo, el narrador establece un pacto con nosotros, nos muestra su juego o al menos una de sus armas; sucede aquí como en el *Quijote* donde, mientras el narrador afirma continuamente que don Quijote está loco, se insinúa a menudo justamente lo contrario: que el caballero está creando su historia y tiene conciencia de ello» (Loureiro, 1990: 61).

Bastida se presenta a sí mismo como un pobre profesor de gramática sin ningún poder sobre los acontecimientos. Pero las confesiones que hace de estar inventando hechos hacen pensar que tiene más control sobre la Historia del que confiesa. Puede que Bastida esté jugando con los otros personajes y con el lector. Otro personaje que también juega es Jacinto Barallobre. Bastida entra a su servicio, ambos tienen una gran capacidad para inventar la realidad, Barallobre se siente poseído por el Canónigo Balseyro y dice no reconocer a Bastida, que se presenta como Paco de la Mirandolina. Ambos vuelan en una alfombra desde la que ven simultáneamente la Guerra de Independencia y la batalla de Brunete:

Como siempre, la naturalidad con que ambos aceptan las transformaciones sirve para crear la verosimilitud de los hechos: los dos salen volando, cogidos de la mano, y desde las alturas —en realidad están inventando, imaginando, aunque puede dar la impresión de que la escena está sucediendo realmente: de nuevo los límites entre fantasía y realidad se muestran imprecisos— contemplan la llegada de “La Redoutable” a la ría de Castroforte y la batalla de Brunete. La imaginación de Bastida va más allá que la de Barallobre e inventa una sierpe de mar que promueve el escepticismo de don Jacinto: “¡Creo, querido Paco de la Mirandolina, que está viendo visiones! Visión o realidad, la sierpe se traga al Almirante Ballantyne y al teniente de La Rochefoucauld (imaginados por Barallobre): la fantasía de Bastida triunfa sobre la de su admirado lingüista (Loureiro, 1990: 61).

A lo largo de la obra, Bastida reconstruye las vidas de los J. B. La información que tiene es escasa, contradictoria y, a veces, es rebatida por otros personajes. En cambio, en el tercer capítulo Bastida experimenta una transmigración por los cuerpos de los J. B., donde corrobora lo que había afirmado sobre ellos y completa sus biografías. Loureiro señala la habilidad narrativa de Torrente Ballester para convertir a unos

personajes, cuyas existencias al comienzo son inciertas, en presencias reales dentro de Castroforte: «Los J. B. son traídos a la novela por vez primera a través de la narración de Bastida, la cual, como ya se ha visto, se basa en fuentes literarias usadas con bastante libertad [...] Los J. B. han sido creados y provistos de una historia; son palabra, pero palabra viva [...] lo sorprendente es que esos seres de palabra van a penetrar en el universo de sus creadores, como lo atestigua el hecho de que Bastida llegue a conocer el escondite del Cuerpo Santo a través precisamente de su creación imaginaria» (1990: 105).

Es difícil decidir si lo que ven sucede de verdad o es solamente producto de las imaginaciones de Bastida y Barallobre. La primera interpretación acepta que los personajes viajan a través del tiempo y que las palabras de Bastida se convierten en realidad. Este se imagina una serpiente, que se traga al Almirante Ballantyne, personaje que existió; y al teniente de La Rochefoucauld, personaje que parece ser una creación de Barallobre. La segunda interpretación defiende que estos hechos solo tienen lugar en la imaginación de los personajes. El texto sugiere que las palabras de Bastida son poderosas y que pueden crear acontecimientos o, al menos, generar la sugestión de que tienen lugar. Como se puede comprobar, la primera interpretación es la más plausible. Pese a lo cual, Esteve defiende lo contrario: «En la baraja del sistema coherente que la sostiene hay algunas cartas marcadas y que alertan al lector, primero para que descubra el juego y, segundo, para que juegue» (147). Esteve valora que en las transmigraciones «tanto por medio de los heterónimos, como de los J. B., indicándonos que son un producto de su gran imaginación y humor, pues, al fin y al cabo, se divierte haciendo viajes mentales. Si estas llamadas no alertaran al lector, si no viera la fantasía como un juego, podría considerar a Bastida como un auténtico personaje fantástico, capaz de realizar viajes en el tiempo y en el espacio».

Esteve asume que los heterónimos, o alter-egos alucinados, y los J. B. son fruto de la imaginación de Bastida. Es posible, pero no necesariamente tiene que ser así. Como dice Kundera: «El espíritu de la novela es el espíritu de la complejidad» (29). *La saga/fuga* da cabida a muchas interpretaciones. Nosotros damos crédito a lo que cuenta

Bastida porque en el capítulo tres se descubre que lo que ha dicho acerca de los J. B. es cierto. Aunque también se puede poner en duda, como hace Esteve, por la ambigüedad y el humorismo de la obra. Según Esteve: «...el juego se caracteriza porque los personajes tienen la “capacidad para vivir como si” fueran reales las situaciones más sorprendentes» (148).

Queda abierto al lector decidir si da crédito a los hechos. «El autor concede al lector el derecho de mantener una distancia crítica frente a la ficción evocada y no dejarse envolver y seducir por el mundo novelesco» (Spang: 97). En cualquier caso, se observa cómo la obra se construye en base al juego entre lo real y lo fantástico. Según Esteve: «La novela descansa sobre un movedizo sistema de contradicciones que suscitan en el lector la sospecha de que la obra es una gran invención del narrador» (208). El modo que emplea Torrente Ballester para escribir *La saga/fuga* genera un juego con múltiples interpretaciones posibles.

Muchos autores han señalado que *La saga/fuga* combina referentes reales del entorno gallego con acciones fantásticas, tales como la transmigración que experimenta José Bastida. Torrente Ballester emplea esta combinación como un medio para construir su novela. Por un lado, como ha estudiado Urza Carmelo en *Historia, mito y metáfora en «La saga/ fuga de J. B.»*, los escenarios de Castroforte y las personas que los habitan están tomados de la Historia de Galicia. Castroforte del Baralla se presenta como una posible capital de provincia gallega. Pero, por otro lado, don Torcuato, José Bastida y otros personajes inventan la Historia de Castroforte. Esto último haría pensar que en realidad Castroforte es fruto de las palabras de los personajes y que no tiene una verdadera inscripción real.

1.2 Metaficción y búsqueda en *Yo no soy yo, evidentemente*

Lectura lúdica

Todo texto literario es fruto de la cooperación entre autor y lector. El autor tiene una intuición, un mensaje que transmitir, a partir del cual despliega un discurso con diversos niveles. El lector a su vez recibe todos los elementos dispuestos por el autor para interpretarlos de acuerdo a un significado unitario. En esta situación comunicativa, el texto literario, como los espejos, multiplican el número de los hombres. Como se ha visto, la persona del autor se divide en autor explícito e implícito; y la del lector en lector explícito e implícito. La Literatura implica el desdoblamiento ficcional de las personas que intervienen en él.

Cuando un autor escribe una novela lo dirige a un determinado receptor, el lector implícito, sujeto hipotético que tendría la sensibilidad para comprender lo que expresa el texto. Como el lector implícito es una representación ideal, no existe en el mundo real o, al menos, el escritor no tiene certeza de que exista, de que haya un lector capaz de comprender el mensaje que pretende transmitir. El libro llega a distintos lectores, con personalidades, conocimientos e intereses muy diversos. Uxío Preto es consciente de esto, por lo que se dirige en una carta a sus lectores de la siguiente manera: «Mi querido lector: no sé quién es usted, ni llega en realidad a importarme, ya que la mayor parte de mi vida la llevo dirigiéndome a gente desconocida y escribiendo para ella» (9). Las características del lector real (o lectores reales) como la del autor real son enigmas. Como se ha visto, *Yo no soy yo* se centra en el segundo. Se va a estudiar cómo hacen algunos personajes para tratar de conocer al autor.

El texto tiene personajes que reivindican, en el pacto ficcional, su carácter real. El relato tiene uno o varios narradores y diversos personajes que intervienen en la acción. En *Yo no soy yo*, Torrente Ballester hace que algunos personajes respondan al

mismo tiempo a las categorías de lector, personaje y narrador. Como se va a ver, quienes participan en la investigación sobre Uxío Preto son lectores de sus textos y del enigma que les propone, participan en el relato y vuelven a contar la historia de Uxío. Los investigadores escriben una novela policiaca sobre la existencia, obra y desaparición del autor.

El texto está compuesto por palabras y el lector implícito y el autor implícito son también palabras, en la mente del autor explícito y del lector explícito. Lector implícito y autor implícito son ideaciones y no personas reales, aunque se refieran a estas. Esto podría hacer pensar que la Literatura es un solo un juego ficcional (una invención caprichosa), que no representa nada real (no muestra algo sobre la existencia humana). Sin embargo, se verá que, en este sentido, ficción y realidad son inseparables.

El novelista escribe un texto en el que aparecen situaciones, ideas y sentimientos comprensibles por el ser humano. Esto configura una determinada visión de cómo es la vida del ser humano, aunque con suficientes ambigüedades como para que quepan diversas interpretaciones. El lector recibe el texto, lo comprende e interpreta de acuerdo a sus propias circunstancias. Tal como valora Jaime Alejandro Rodríguez, a partir de un texto de Ricardo Ramos: «Advierte en primer lugar la necesidad de entender la narración como un —texto por completar y por construir. Igualmente, observa que la interpretación de un texto depende de las circunstancias del lector» (33). De este encuentro texto-lector surge el texto literario. El autor de ficciones escribe una ficción en la que pretende que el relato es real, el texto es fruto de la imaginación pero pudiera haber tenido lugar e incluso genera la incertidumbre de si verdaderamente tuvo lugar. «“Las cosas no son como las vemos sino como las recordamos” [...] Se refería sin duda a cómo son las cosas en la literatura, irrealidad a la que el poder de persuasión del buen escritor y la credulidad del buen lector confieren una precaria realidad» (Vargas Llosa, 2002: 23).

El narrador y el lector suman esfuerzos para dar con la obra. Se produce entre ambos un cierto tipo de intimidad (Booth: 216), una cooperación por establecer el significado del texto. Lo primero que hace un texto para estimular la actividad del lector es limitarla; el texto nos pide que resignemos de manera parcial y temporal, nuestra actividad crítica, a nuestra incredulidad. Para empezar a existir para nosotros, el texto nos pide que tratemos de creerlo, que le dejemos desplegarse. A cambio de resignar nuestra crítica nos asigna una prerrogativa: la de preguntar. El texto nos pide que nos sumerjamos en él, que abandonemos otras cosas; y nos promete que toma a su cargo las preguntas que nos suscita (Rodríguez: 35).

El buen novelista trata al «espectador o espectadores como eje y fundamento de la experiencia artística, incorporándolos al proceso de una construcción representativa y desencadenando unos determinados procesos de percepción e interpretación» (Abad: 12). Comparte el conocimiento a través de la experiencia. De modo que el lector, cuando tiene una actitud activa, es también creador (Nabokov: 3). El lector activo es co-creador de la obra, dialoga con el autor. Dado que el autor no está presente en el momento de la lectura, el lector tiene la tarea de otorgar el significado último al texto. Los autores que han reflexionado sobre este aspecto, incluido Cortázar, perciben: «la capacidad creativa de los lectores para descubrir nuevos sentidos, aunque sus significados originales sean totalmente diferentes» (Plano Sur).

Las obras de Torrente Ballester no solo dan un modelo de escritura lúdica, sino también de lectura lúdica. Torrente Ballester es consciente de que cada lector extrae una imagen diferente del texto: «Cada lector de una novela lee, con el mismo texto, una novela distinta, y eso depende, como se ve, de la riqueza de la experiencia» (1976: 35). El autor no debe tomarse muy en serio el mensaje que pretende transmitir porque este depende de la lectura que haga cada lector. En un sentido recíproco, el lector tampoco debe preocuparse excesivamente del mensaje, lo que debe hacer es disfrutar de los caminos por los que la ficción le lleva. La complejidad de perspectivas que ofrecen los textos torrentinos muestra la ambigüedad de los textos. Torrente Ballester transmite al lector, mediante el proceso de desfamiliarización, que el texto es un juego. En cualquier

juego, los jugadores simulan unos hechos, que saben falsos, por el placer de vivirlos a través de la imaginación. Por ejemplo, los muchachos que juegan a la guerra viven una verdadera guerra, pero saben que solo se trata de un juego.

En *Yo no soy yo*, Uxío Preto (o quien haya inventado a Uxío) invita a jugar a sus lectores a descubrir su biografía. Los personajes que van tras las huellas de Uxío así lo hacen, pero Uxío los confunde constantemente. Como se va a ver, él se muestra a distintas personas bajo personalidades diferentes y llevando a cabo acciones diferentes. De forma que la tarea de descubrir quién es Uxío Preto parece que resulta imposible. El juego que propone Torrente Ballester pasa por la desfamiliarización porque lo que se transmite sobre él es que su única identidad es ser un personaje de una ficción. Por eso, no importa que Uxío sea de una forma u otra, sino que el lector disfrute de la ficción sobre Uxío Preto. *Yo no soy yo* desmitifica la habitual seriedad del lector, que pretende extraer una imagen clara del texto, y le invita a disfrutar del divertimento lingüístico (Loureiro, 1990: 43). En esta obra y en otras obras torrentinas, la lectura consiste en una constante construcción del significado del texto. El lector debe «generar constantemente estructuras —provisionales de sentido» (Rodríguez: 34).

Investigación policial sobre Uxío Preto

Yo no soy yo comienza con la carta que escribe Uxío Preto en la revista *Nuestra Tierra*. Uxío se dirige al lector en las siguientes palabras: «Se me ocurre que no existe razón, pues, para que le ofrezca explicaciones, pero debo confesarle mi debilidad por explicar lo innecesariamente explicable, con razones inválidas, aunque, si es posible, rigurosas [...] Pero ¿encuentra escaso, como razón suficiente, el hecho de que me lea?» (9). Uxío felicita al lector por estar leyendo el texto y pretende dialogar con él. Hace preguntas retóricas que instan al lector a responder interiormente y le indica que, si es un hombre maduro, podrá comprender lo que viene a continuación, si no, es más difícil (10). Al reivindicar por escrito un conjunto de obras firmadas con otros nombres, mientras él se mantiene oculto, Uxío Preto reta a sus lectores a que descubran quién es.

Los textos de Uxío Preto tienen repercusión en el ámbito académico. Míster Sharp, jefe del departamento de una universidad del Este de Estados Unidos, encarga a Ivonne, una de sus doctorandas, el estudio de su obra. El primer trabajo que Ivonne hace sobre Uxío Preto es puramente académico: «Las fórmulas adversativas y dubitativas en la prosa del supuesto Uxío Preto» (17). De este modo, descubre la sintaxis del texto, pero no lo que transmite. Ivonne no percibe el juego al que invita Uxío Preto. No se pregunta acerca de su identidad, por lo que, cuando Sharp le dice que Uxío puede ser una ficción hecha por varias personas, se queda estupefacta (31).

Un día, llega al departamento en que Ivonne investiga el libro *Autobiografía póstuma de Uxío Preto*. Le muestra el libro a Míster Sharp, el cual responde: «¿Autobiografía póstuma? ¿Es que murió Uxío Preto? [...] ¿Cómo pudo morir, si no había nacido?» (19). Míster Sharp cree que Uxío es un fraude, nunca ha existido. Sin embargo, no tiene ninguna evidencia de esto, sino simplemente una sospecha. A Ivonne le parece increíble que él sostenga la inexistencia de Uxío Preto sin pruebas. Esto va en contra de cualquier método científico. Sin embargo, ahí reside el aliciente de ir tras las huellas de Uxío Preto: todo son sospechas, porque no queda ninguna evidencia de que haya vivido en la realidad que habitan los personajes supuestamente reales. Uxío Preto invita a sus lectores a abandonar el método racional, que requiere pruebas; para seguir el método poético, en el que la intuición es la que guía las acciones de las personas.

Míster Sharp defiende que la autobiografía es un libro fraudulento en cuanto que relata sucesos que no han pasado nunca. Se trata de «pura imaginación» (25), concediendo que a «lo mejor es una hermosa novela» (25). Esto es lo mismo que se dice los textos que escribe don Torcuato en *Los voz de Castroforte* en *La saga/fuga*, donde relata noticias (hechos supuestamente reales) transformados por su imaginación. Todo el mundo reconoce la calidad literaria de los *canards* de don Torcuato, hay consenso de que son piezas fruto de una gran capacidad para la inventiva, pero que no informan sobre los acontecimientos mundiales, como se pretende. Del mismo modo, Míster Sharp

crea que los textos firmados por Uxío Preto son hermosos, pero que no responden ni a un autor real ni a hechos históricos y, por lo tanto, son mentirosos. *Yo no soy yo* distingue dos ámbitos de la experiencia humana: el poético y el científico (o racional). Las múltiples personalidades de Uxío son poéticas y los investigadores se acercan a este autor por un método poético, que no responde a los presupuestos objetivos de la ciencia (32-33).

Míster Sharp encarga a Ivonne la investigación de quién es el autor (o quiénes son los autores) de los textos que Uxío Preto asegura como propios. Este prepara el camino para que los investigadores sigan su pista. En *Autobiografía*, los capítulos terminan con páginas con letras que parecen no decir nada, pero que, en realidad, son sopas de letras donde se esconden los apellidos de personas que lo conocieron y las ciudades en que estos residen. Asimismo, cada una de estas personas se corresponde con un personaje de las obras de Uxío Preto. Ivonne consigue la compañía de otro profesor, Álvaro de Mendoza. Ambos salen de Estados Unidos con destino a España. Sin embargo, Ivonne tiene que pasar antes por Londres; por lo que Álvaro empieza la investigación en Madrid, en espera de que Ivonne se reúna con él (57).

En otras obras torrentinas, se ha señalado cómo el narrador se desdobra en otros personajes, en los que descarga la función narrativa. Por ejemplo, en *La Isla*, el narrador delega en Nicolás el relato de los hechos de sociedad. Este puede parecer un personaje autónomo, pero ejerce la función narrativa tal cual lo haría el narrador principal. Como se ha visto anteriormente, este fenómeno también tiene lugar en *Yo no soy yo*. Además, sucede otra forma de delegación de la narración: distintos personajes se ocupan de una misma tarea. Míster Sharp piensa que Uxío Preto es una farsa, pero, como se verá, desearía que no lo fuera para poder explicar la experiencia que tiene él mismo de que su personalidad es múltiple. De modo que encarga a Ivonne que descubra los hechos y cuente la historia de Uxío Preto. Ivonne asume la tarea narrativa, mas, como tiene que viajar a Londres, delega de nuevo en Álvaro Mendoza. Este a su vez se encuentra en Madrid con Ana María Magdalena, profesora de Historia, la cual se enamora de él,

quiere ayudarlo en la investigación y acaba por tomar la iniciativa en las entrevistas que realizan. La investigación sobre Uxío Preto es narrada por varios personajes.

En la obra de Torrente Ballester, hay varios aspectos que indican la forma en que el autor trabaja de forma cooperativa con otras personas. Se ha dicho que el archinarrador o narrador múltiple refleja la capacidad de una persona para recoger diversas perspectivas sobre los acontecimientos narrados y darles cabida en un mismo texto. Este narrador aprovecha diferentes influencias para contar una historia con complejidad de puntos de vista. Por otro lado, se ha comentado que el mismo Torrente Ballester ha escrito textos donde da cuenta de las influencias que tuvo para escribir. El escritor no es un genio aislado, sino que lleva a cabo su tarea con el apoyo de otras personas. En *Dafne*, bajo el trasunto de Gonzalito, Torrente Ballester trata acerca de personas que le contaron historias, de forma que le ayudaron a construir su capacidad para imaginar. El escritor aprende de otros el arte de narrar, madura en él y, por último, escribe. El hecho de que unos personajes deleguen la investigación en otros también pone de relieve el carácter colectivo de la escritura. Los mismos investigadores se dan cuenta que tienen entre manos una investigación policial, intentan aclarar la existencia de Uxío Preto y su posible desaparición (55). Aunque no tienen pretensiones autoriales, es como si todos los que se ocupan de ir tras Uxío Preto escribiesen una novela policiaca (24). Ivonne y Álvaro tienen el encargo de su universidad de desentrañar el caso Uxío Preto. Ana María no tiene nada que ver con el caso. Pero, para poder estar con Álvaro, participa. Ana María rivaliza con Ivonne para evitar que esta seduzca a Álvaro, aunque acaba por descubrir que Ivonne no atrae a Álvaro: «Le pedí a Álvaro algunos informes más sobre Ivonne. Me habló de ella durante el viaje. Saqué la conclusión de que, por ese lado, no había peligro, pero, dadas las relaciones profesionales, no cabía duda de que, a partir de aquella mañana, seríamos tres, y que tendría escasas ocasiones para quedarme a solas con Álvaro» (167).

Ana María se da cuenta que la única forma de estar con Álvaro es tomar parte en la investigación. Lo que resulta sorprendente en un primer momento es que es ella quien acaba llevando a cabo la mayor parte de las entrevistas y quien dedica más reflexiones

al caso. Mientras que Ivonne y Álvaro son «investigadores profesionales», en cuanto que su campo de trabajo es la Literatura y que el caso es un encargo para su departamento de Hispánicas; Ana María es una «investigadora no profesional», también es profesora, pero de Historia en un colegio privado, su trabajo consiste en la docencia y no en la investigación y menos de Literatura. Sin embargo, Ana María, la «investigadora no profesional», aporta soluciones donde Ivonne y Álvaro fracasan. Esto que, en principio, resulta sorprendente, es muy propio del género policiaco. En las obras policíacas es muy común que unos investigadores formados para su tarea se ocupen de un caso que les desborda y aparezca un personaje ayudante, sin preparación formal, que resuelve el caso. Suele ocurrir que los «investigadores profesionales» siguen los procedimientos que han aprendido en su profesión de forma estricta, por lo que no son capaces de adaptarse a las peculiaridades del caso que están trabajando. Tienen lo que Joy Paul Guilford llama una forma de pensar convergente, habilidad de dar la respuesta «correcta» a preguntas estandarizadas, que no requieren significativamente de creatividad. Mientras que el «investigador no profesional» no cuenta con un sistema de respuesta estandarizado, de modo que busca una respuesta creativa al problema. Sigue una forma de pensar divergente, término acuñado por Edward de Bono para referirse a soluciones que siguen procedimientos creativos ante situaciones de incertidumbre.

En *Yo no soy yo*, después de hablar con Bernardino de Albareda, los investigadores cuentan con cuatro apellidos (Huerta, Hinojosa, Jiménez y Domínguez), que se corresponden a las mujeres que en *Aquilina* se llaman Cynthia y Rula. Los «investigadores profesionales» se quedan perplejos ante el enigma. Álvaro dice: «Son dieciséis combinaciones las que tenemos que investigar» (171), a lo que Ana María responde: «Déjalas en bastantes menos, porque Huerta Jiménez son los apellidos de un poeta muy conocido que puede ser el marido de Cynthia» (171). El conocimiento del mundo en que vive y la intuición hacen que Ana María pueda resolver el enigma que a los metódicos académicos les abruma. Ana María gana control sobre la narración al ser ella quien se entrevista con Rula y, después, gana la iniciativa cuando consigue una cita con el académico don Armando Valcárcel.

Progresivamente, Ana María, la «investigadora no profesional», va ganando importancia dentro del relato. Ella y Álvaro viajan a Santiago de Compostela para realizar la última entrevista. Mientras que al principio del texto, Ana María se queda fascinada por Álvaro; en los momentos previos a la entrevista, es él quien se ve fascinado por la personalidad de Ana María: «Lo inmediato fue que, así, de súbito, Ana María Magdalena pareció otra, hasta hacerme sospechar que podía ocultar una mujer distinta [...] pero me equivoqué [...] lo que me sorprendió formaba parte de su ser» (295). Además, Ana María demuestra una sensibilidad hacia la belleza de Santiago de Compostela de sus templos de la que carece Álvaro. Esto hace que Ana María vuelva a ser más indicada para entrevistar a Virucha, quien es profesora de arte.

Por otro lado, Ana María decide preguntar por Virucha a la gobernanta del hotel donde se hospedan (297) y consigue que hable. Álvaro se da cuenta que la gobernanta quiere hablar de Virucha, pero él no sabe cómo darle la confianza necesaria para que lo haga: «Algo en su actitud, sobre todo en su sonrisa, descubría el deseo de hablar más [...] a condición de que se lo preguntásemos. En esto, María fue más lista que yo» (297-298). María consigue que la gobernanta se sienta cómoda. También es ella quien llama y cierra la entrevista con Virucha. En *Yo no soy yo* los personajes se dividen en: investigadores, profesionales o no profesionales, y personajes que supuestamente conocieron a Uxío Preto que leen los libros de este. Todos ellos son lectores de Uxío Preto y participan de la investigación literaria sobre la identidad de este. En la tercera parte de este trabajo, se verán las afirmaciones que hacen estos lectores acerca de Uxío Preto.

1.3 Los juegos temporales en *La Isla de los Jacintos Cortados*

Una ficción es una historia que, a partir de una apariencia de verdad, cuenta una invención. La apariencia de verdad se corresponde con la esfera realista, la invención con la esfera fantástica y el trabajo del escritor consiste en encontrar los medios que unan ambas esferas. En cada obra de la trilogía fantástica, el narrador emplea un medio diferente. Pero, en todos los casos el narrador sirve de intermediario entre estas esferas: «El subterfugio de que los narradores de *La saga*, *Fragmentos* y *La Isla* “vean” – trabajando como “médium”, en su conciencia escenificada y en el fuego, respectivamente- todos o parte de los acontecimientos que componen esas obras constituye un buen modelo de [...] una meditación sobre la ficción que resulta consustancial con los mundos en ellas creados» (Loureiro, 1990: 322).

Cagliostro, el farsante de ficciones

El narrador de *La Isla* empieza en un mundo realista, el ambiente académico, regido por las reglas de la ciencia. Ante el libro de Alain, se despierta la imaginación del narrador (esfera fantástica), pero necesita descubrir un modo verosímil de emplearla, algún medio que haga creíble su historia a los ojos de Ariadna. En varias obras de Torrente Ballester, hay personajes extravagantes que sirven al narrador de vínculo entre las esferas de realidad. Estos se caracterizan por tener rasgos que ponen en duda las reglas de la esfera realista. En *La Isla*, el narrador conoce a unos personajes que llama Inmortales. Entre ellos está Ashverus, cuya biografía puede ser tomada como real o ficticia (42). «Ashverus no escribe historia: la viene haciendo desde hace aproximadamente dos mil años» (43). Esa enorme longevidad hace, al mismo tiempo, que el personaje parezca un farsante, que simula ser lo que no es; y justifica, dentro de la ficción, que tenga poderes extraordinarios. Otro personaje igualmente longevo es Cagliostro, del que el narrador dice: «Me resultó agradable aquel a quien no sé si llamar farsante o tenerlo por la auténtica persona a que su nombre remite, y debo decir que otro tanto me sucedió con los otros (Enoch, Elías, Ashverus)» (45). Cada uno de los

personajes ostenta un nombre que hace pensar que son celebres personajes, que perviven desde hace siglos. Mientras la narración sucede en el siglo XX, Cagliostro se corresponder con el Conde Alessandro di Cagliostro, que vivió en el siglo XVIII; Enoch y Elías son personajes del Antiguo Testamento; y Ashverus el atemporal Judío Errante.

Por una parte, la razón del narrador rechaza reconocer a esos hombres como los que dicen ser: «por rica que sea su experiencia en sucesos inhabituales, por ancha que sea su tolerancia intelectual, siempre queda en el interior de la conciencia, agazapado, esa especie de simio racional ahído de sensatez que desconfía de unos hombres porque se declaran inmortales, que los cataloga inmediatamente como impostores» (45). El narrador rechaza la posibilidad de que sean realmente quienes dicen, va en contra de las reglas de la esfera realista. El protagonista escucha a Enoch, Elías, Ashverus y Cagliostro como lo hace Bastida a su alter-egos. Estos personajes a los que solo él conoce es muy posible que sean fruto de su imaginación, proyecciones del narrador mismo: «él (Cagliostro) es yo mismo, es una parte indestructible de mí» (45). El profesor permanece en silencio, lo mismo que hace Bastida ante los alter-egos alucinados: «yo le escuchaba entre arrobado y bobo, o, mejor dicho, escuchaba la conversación chispeante de aquellos personajes que, a lo largo de los dos últimos milenios, se habían encontrado muchas veces, amigos unas, otras en campos opuestos, y que se referían ahora a grandes acontecimientos o a personillas de las que no se guarda memoria» (46). El narrador siente que Cagliostro es un personaje que lo ha acompañado desde muy antiguo: «su nombre y su figura me resultaban familiares y admirados, así como frecuentemente rememorados, incluso con emoción y terror, a partir de aquellos tiempos de mi infancia en que José Bálsamo, uno de sus muchos nombres, iba y venía y reclamaba mi atención en cuanto protagonista de unas novelas hartamente leídas» (46).

Todo lo anterior apunta a que Cagliostro fuera un personaje imaginario, tomado de *La saga/fuga* y fantaseado luego por el profesor. Sin embargo, Cagliostro reivindica diversos papeles en la Historia. Dice haber sido el Grande Oriente de la Masonería y, después, el Gran Copto (46-47). El texto juega a mostrar al personaje unas veces inventado y otras real, unas veces con poderes sobrehumanos y otras como un mero

actor: «¡Cómo se sabe el papel, y qué papel ha escogido!» (47). En cualquier caso, Cagliostro muestra al narrador que lo único que necesita para contar la Historia de la Isla de La Gorgona es un espejo donde verla y muestra al profesor cómo manejar el paso del tiempo: «No hay memoria de que tal muchedumbre se haya reunido jamás, ni de que los mismos actos se repitieran más veces de las que yo, en lo poco que miraba, podía ver, pues todo era nacer, comer, reproducirse, y morir, y ningún otro acontecimiento destacaba, una batalla o una fiesta» (50). Cagliostro le ofrece llevarlo al momento que quiera: «“si le interesa escuchar a Marco Antonio, verá que sus palabras verdaderas fueron algo menos hermosas que las que Shakespeare le atribuye, y no tan bien declamadas como las dice Marión Brando”. “En ese caso, le respondí, prefiero seguir leyendo a Shakespeare” » (51). De todos los momentos a los que puede viajar, el profesor quiere ver una situación de su biografía (50-51), igual que ocurre en *La saga/fuga*.

Por lo anterior, el profesor se convence de que es posible viajar en el tiempo: «la percepción insólita de acontecimientos y de personas que se extendían como en un desierto inmenso (ese desierto es, seguro, la Mente en que se realizan); la convicción de ser maciza y de bulto aquella gente y de que todos respiraban, me condujeron a tomar en serio y a recibir como verdad lo que el Gran Copto me mostraba, y tuve entonces la ocurrencia de rogarle que me ilustrase acerca de Napoleón» (51-52). En principio, lo pide por mera ocurrencia, al pensar que Cagliostro pudo coincidir con él y por haber leído *El collar de la reina*, novela de Alejandro Dumas que transcurre en la Francia prerevolucionaria. Cagliostro se ríe de forma que hace dudar al narrador si será cierto que Napoleón es una invención o incluso que toda persona es una invención: «si (la risa de Cagliostro) no significa que Napoleón no ha existido jamás, habrá que tomarla como el aserto convencido de que ninguno de nosotros existe: fue, sin duda, la risa que niega la realidad de todo» (52). La imaginación de Cagliostro despierta la del narrador, que siente que: «La fantasía puede llegar donde la ciencia no llega» (268).

El narrador se dirige a Cagliostro para pedirle que le ayude a ver la Historia de la Isla de La Gorgona. A la pregunta de cómo se puede hacer, Cagliostro responde que es

una cuestión de palabras: «¡Todo lo importante del mundo se resume en palabras, abren o cierran, atan o libran! Las aprendí y dejé que de mis labios volasen» (62). Desde este momento, la fantasía del profesor va a sustituir a lo que supuestamente se sabe sobre la Isla de La Gorgona. Él mismo corrige detalles de la llegada de Sidney respecto a cómo están registrados en las cartas de Agnesse (62). El narrador descubre con Cagliostro el poder de la ficción sobre el ser humano. Torrente Ballester aprendió esta sugestión del *Quijote*: «Alonso Quijano “vive” el “otro” que él mismo quisiera ser, y lo vive tan realmente que sufre en sus carnes las consecuencias. La representación se confunde con la vida» (Torrente Ballester, 1975: 33). Esta confusión se produce mediante el juego. «Alonso Quijano juega a ser don Quijote, y uno de los medios técnicos que “pone en juego”, es la representación» (Torrente Ballester, 1975: 33). Del mismo modo, el narrador de *La Isla* juega a que su imaginación es real, hasta el punto de que él mismo vive las aventuras que relata.

La nota humorística tiene lugar cuando el narrador quiere manejar el tiempo a su antojo. Él y Cagliostro se encuentran una tormenta, el narrador desea adelantar el tiempo hasta el final de la misma, sin embargo, Cagliostro le dice que no es posible porque desconoce los conjuros para abreviar el tiempo. Esto parece contradecir el manejo del tiempo y la simultaneidad de las acciones que ha explicado Cagliostro. Los poderes de Cagliostro son más aparentes de lo que se podría pensar porque todo es un juego. En cualquier caso, el profesor se da cuenta que ha encontrado el «Sésamo, ábrete» (63), la clave para contar la Historia de la invención de Napoleón. Desde casi el comienzo del texto, el narrador es consciente del valor que tiene la palabra para configurar la realidad, cómo su imaginación puede generar, dentro de la ficción, una Historia. En este sentido, el profesor de *La Isla* es un caso intermedio dentro de la trilogía fantástica. En el caso de *Fragmentos*, el narrador crea la ficción de la que llega a ser un personaje desde el primer minuto, el narrador tiene conciencia del artificio de la ficción. En *La saga/fuga*, la desfamiliarización lleva más tiempo y es más paulatina, José Bastida va descubriendo poco a poco el poder de la palabra. El caso de *La Isla* es intermedio porque el narrador se hace autoconsciente pasado un cierto número de páginas, como un aprendiz de Cagliostro.

Seres «sobrenaturales» en la esfera realista

En el mundo de la Isla de La Gorgona, hay personajes que chocan aún más con las reglas propias de la esfera realista. Estos tienen nombre de la mitología clásica. Por un lado, hay tres mujeres, a las que se conoce con diversos nombres, que son tías de Ascanio. Estas se encargan de espiar todos los movimientos en la Isla de La Gorgona y tienen la facultad de volar, sin alas o aparatos. Reciben el nombre de Gracias: Talía, Aglae y Eufrosina, como los personajes olímpicos. Los griegos en el astillero las llaman las Parcas: Cloto, Láquesis y Átropos, respectivamente. Pero, los nombre con que más frecuencia el narrador las nombra son los mote despectivos que les ha puesto el pueblo: la Muerta, la Tonta y la Vieja, respectivamente. Además de Gracias y Parcas, a las tres juntas se las nombra como Hermanas Funestas, Hermanas Fatídicas, Endriagos²⁸. A continuación se muestra una tabla con las equivalencias entre nombres:

| Situación de uso | Nombre colectivo | Primer personaje | Segundo personaje | Tercer personaje |
|-----------------------------|------------------|------------------|-------------------|------------------|
| Nombre en la zona latina | Gracias | Talía | Aglae | Eufrosina |
| Nombre dado por los griegos | Parcas | Cloto | Láquesis | Átropos |
| Nombres despectivos | | Muerta | Tonta | Vieja |

La mayor parte de los nombres hacen referencia a que estas hermanas son personajes sobrenaturales, bienhechores (Gracias) o peligrosos (Parcas, Hermanas Funestas, Hermanas Fatídicas y Endriagos). En un primer momento, su caracterización hace pensar que, de verdad, son las Parcas, o seres muy parecidos. Se distinguen por tener sus ojos puestos en la población y porque de ellas depende la vida de los habitantes, no en un sentido literal, pero sí en lo cotidiano. Las Parcas mantienen

²⁸ Según el diccionario de la RAE, funesta quiere decir origen de pesares o de ruina; fatídica es sinónimo de funesta; y endriago significa: Monstruo fabuloso, con facciones humanas y miembros de varias fieras. En todos los casos, estos personajes parecen ser seres fantásticos.

informado a Ascanio de todos los movimientos que se producen en la Isla, para que él ejerza su autoridad contra cualquier peligro para el gobierno. Del mismo modo, la capacidad de perseguir a los otros personajes volando hace pensar que, efectivamente, las hermanas son seres sobrenaturales.

La presencia de personajes que pueden volar choca con las reglas que rigen la Isla de La Gorgona. Este lugar se supone que es una pequeña nación que existe realmente dentro de la ficción y los hechos que se cuentan corresponden al tiempo del Primer imperio francés. El mundo de esta Isla está regido por un marco histórico, con reglas muy parecidas a las que puede experimentar el lector. En este caso, no se asegura que las Parcas hayan vivido cientos de años, pero pueden hacer algo de lo que ningún humano es capaz: volar. Esta es una intromisión de lo fantástico que es rebajada mediante un proceso de degradación. Al principio, las tres hermanas representan el mito de los personajes castigadores. Sus ojos lo ven todo y llevan los mensajes al poder, como los personajes sobrenaturales que hacen de informadores en la Literatura clásica. Sin embargo, las tres hermanas son rápidamente desmitificadas. Eufrosina también es nombrada como Vieja porque aparenta una gran ancianidad, a Talía le llaman la muerta por su falta de expresión y Aglae recibe el sobrenombre de Tonta porque no habla por sí misma. Se las caracteriza como personajes vulgares y menos poderosos de lo que parecían en un principio, no llevan a cabo ninguna acción asombrosa, solo espían, aunque lo puedan hacer flotando en el aire. La viuda Fulcanelli acaba de rebajarlas con el nombre despectivo de Tres viejas putas, porque su actividad se resume en espiar y envidiar a las mujeres bellas (155).

Resulta aún más transgresor que las Parcas aparecen junto a la cabaña en que están el narrador y Ariadna (143). En este ámbito, la presencia de la esfera realista es aún más grande, porque mientras que en la Isla muchos personajes son fruto de la invención del narrador, parten de una fuente fantástica, el narrador y Ariadna son personajes reales dentro de la ficción. Asimismo, entre la Isla de La Gorgona y la cabaña hay una distancia espacial y temporal grande. La llegada de las Parcas resulta totalmente fantástica. Ariadna se queda perpleja: «¿Cómo es posible?», a lo que el

narrador responde: «Nuestros mundos se interfieren —te respondí— del modo que nosotros irrumpimos en el suyo...» (144). Con esta respuesta, el profesor señala las interferencias que tienen lugar entre esfera realista y esfera fantástica. Del mismo modo que ellos, personajes de la esfera realista, pueden viajar a un mundo inventado, a un espacio fantástico; las creaciones fantásticas pueden venir a su mundo. En último término, todo es un juego de palabras y, por eso, todo es posible. Se percibe esta naturaleza lúdica cuando el narrador asigna a cada Parca su inicial²⁹ y muestra las distintas combinaciones con que vuelan, como si ellas mismas jugaran con el lenguaje, del mismo modo que *La saga/fuga* juega con las combinaciones de J. B.

El narrador argumenta para justificar la presencia de las Parcas en su mundo: «No se corporeizan de ese modo las imágenes soñadas, menos aún las inventadas, y la palabra no basta para prestarles peso y figura. Si vinieron a la Isla, a la nuestra, es porque han existido y porque existen aún al modo como existe lo pasado: en eso no me engañó Cagliostro. No es imposible, sin embargo, que, personajes de una historia, irruman en otra que no es la suya» (147-148). Para el profesor, las Parcas existen de verdad y le resulta normal que vengan a donde está él, naturaliza el fenómeno fantástico. Entonces, compara la irrupción de las Parcas con la irrupción de Ariadna en su vida. «Yo no pertenecía a tu historia, no tenía en ella papel, menos aún éste sin esperanza de quien espera amor con la mirada» (148). Pone al mismo nivel la invasión de la fantasía en el mundo real, con el deseo que tiene el narrador de una vida de amor. El narrador emplea diferentes argumentos para incorporar los fenómenos fantásticos como posibles dentro de la ficción.

Más tarde, se produce un juego transgresor por el que las Parcas acaban siendo vencidas por los humanos. Las Parcas se presentan ante las personas que inventan a Napoleón para castigarlas por su conducta poco decorosa. Su fealdad y fiereza deja atemorizados a todos, de pronto y por sorpresa, el almirante Nelson mata a la Tonta de con su pistola. Entonces, la Vieja se prepara para vengarse: «el dolor o lo que fuese la había retrotraído a sus orígenes, a los tiempos remotos de su nacimiento, año equis a. de

²⁹ T para Talía, A para Aglae y E para Eufrosina.

J.C., en que aún se representaba la tragedia como tal, razón del hombre contra los dioses, y ensayó en una contracción del rostro la expresión de su razón privada contra el dios Nelson, más poderoso que Poseidón» (305). La Vieja compara a Nelson con Poseidón y a Flaviarosa con Anfitrite, dos dioses, y, cuando trata de castigarlos, ellos la hacen retroceder con valentía (305-306). Se comprueba así la falta de poderes de las llamadas Parcas, más allá de alguna ocurrencia fantástica del texto.

El aspecto más interesante del procedimiento con que se caracteriza a las Parcas, ora mitificadas ora desmitificadas, es que permite la introducción de lo fantástico en la esfera realista. Las degradaciones que sufren estos personajes hace verosímil que formen parte del texto y, al mismo tiempo, expresan la imaginación libre del narrador.

Por otro lado, en *La Isla* tiene lugar la celebración de las bodas de Neptuno y Anfitrite, que relata míster Algernon Smith (225-234). Como se comentó anteriormente, aunque estos personajes reciben nombres de seres sobrehumanos, no llevan a cabo ninguna acción que contradiga el marco realista. Por ejemplo, Neptuno no muestra ningún poder que rebase las capacidades de los otros personajes que habitan la Isla. La fantasía se introduce mediante la duda de si verdaderamente son dioses o no. En un ambiente supuestamente histórico resultan chocantes unos dioses olímpicos. Sin embargo, el narrador justifica esto como verosímil en las creencias de los griegos. De este modo, la imaginación libre gobierna el texto sin llegar a romper el marco sobre el que sustenta la narración. Incluso el mismo Algernon justifica el hecho. Míster Algernon: «medita acerca de lo maravilloso y de lo milagroso, conceptos, según él, equiparables e incluso equivalentes, si bien el uno afecta a lo pagano y el otro a lo cristiano; o, dicho de otra manera, a lo laico y a lo sacro, más o menos. Y se pregunta si lo que va a contar, por haber acaecido dentro de la era cristiana y en territorio acotado por la obediencia de Roma, debe llamarlo propiamente milagro» (343). Algernon da una explicación en función de las creencias del mundo en que vive.

Escenario para la ficción: la Isla

La novela que se está estudiando transcurre en dos islas, la Isla en la que el profesor y Ariadna van a vivir en una cabaña, de carácter real, aunque invita a la imaginación; y la Isla de La Gorgona, que se supone histórica, pero que es caracterizada según la imaginación del narrador.

Respecto de la primera isla, el profesor y Ariadna se apartan del mundo racionalista en que viven y se introducen en un mundo propicio para la fantasía. La Isla asusta por lo aislada que está del mundo en que habitualmente viven el profesor y Ariadna: «sólo el bosque se ve y se escucha, nada humano alrededor, el cielo en lo alto y el atardecer encima» (27). Pero, precisamente por estar separada, es «lugar para el amor también, no sólo el estudio y el recogimiento» (38), así como para las fantasías que crean el profesor y Ariadna. Varios capítulos de *La Isla* comienzan con las impresiones del narrador acerca del carácter mágico de la Isla a la que va a descansar después de las clases. Por ejemplo, en una ocasión que el profesor va solo de la universidad a la Isla, se pierde y oye a la naturaleza hablar: «hablando cada vez más claro, cada vez más quedo: detenía el coche y escuchaba: oía entonces el silencio; pero si escuchaba un poco más, llegaban y me envolvían esas palabras a las que temo, que no quieren decir nada, pero que me arrebatan como una espiral de viento y me levantan...» (161). De esta forma, se indica al lector que la Isla es un espacio propicio a la imaginación y, especialmente, a la palabra. La Isla es un lugar del mundo real de los personajes, pero que reclama de sus fantasías, es un punto de encuentro entre la esfera realista y la esfera fantástica.

Cada vez que entra en la Isla, el narrador tiene la sensación de estar en un mundo distinto, en el que se despierta su imaginación. Así ocurre justo antes de que asuma que Ariadna no lo quiere y que, en cualquier caso, él debe terminar de contar la narración que ha empezado. Dice el narrador: «que se iba trasmutando, o, con más exactitud, modificando, aunque quizá no sea ésta la palabra que describe la operación de

encenderse el contorno por el que vamos con la luz que cada cosa lleva dentro» (235). El espacio de la Isla enseña al profesor el camino hacia la ficción. Por otro lado, a este escenario también se traslada la desilusión amorosa del profesor. Un poco más adelante, siente que, sin la ilusión del amor, el lugar ha perdido su magia: «¿Quieres creer que todo lo percibí en lo que es y cómo es, y que lo hallé empobrecido? ¡Querida Ariadna, la realidad sin tropos resulta francamente insuficiente!» (265). La decepción amorosa bloquea por un momento la capacidad poética del personaje.

Respecto de la segunda isla, la Isla de La Gorgona se supone real. Según el texto, es una porción de tierra próxima a Italia que, durante las Guerras napoleónicas, suministra barcos a Inglaterra. Se mencionan personajes históricos que tienen relación la Isla, como, por ejemplo, el joven Pitt (86). Se dice que los momentos clave de la revolución que tiene lugar en La Isla están pintados en cuadros que alberga el Museo Local. Todos estos datos indican que, dentro de la ficción, La Isla de La Gorgona es un lugar histórico. Sin embargo, se afirman hechos que generan duda hasta qué punto se pueden tomar como históricos. Se comentará más adelante el paso de Ulises se refiere a un cierto contexto histórico, pero con muchos elementos inventados (80). Se han visto personajes que parecen más propios de la fantasía (las Parcas, Neptuno, Anfitrite y su séquito) y se ha visto y se seguirá analizando con la figura de Napoleón que, en buena medida, los sucesos que relata el narrador son inventados.

El tratamiento del tiempo experimenta diversas etapas. La historia marco abarca seis meses. Se indican las fechas de los primeros acontecimientos, cuando el profesor y Ariadna empiezan a convivir y él comienza su relato. Más tarde, no se conocen las fechas. Según Loureiro, el narrador abole el tiempo para crear «un reino olvidado en el que vivir asilados del mundo y donde lo que importa no es paso de los días sino únicamente lo que afecta a la esperanza del narrador» (1990: 289). El narrador trata de retener a Ariadna en un mundo atemporal, donde están los dos solos con las ficciones que él inventa. Recupera las indicaciones temporales cuando se da cuenta que su deseo amoroso no es correspondido. Por su parte, la historia enmarcada no aparece delimitada. Una vez ha fracasado el motivo primero de la narración, la seducción de Ariadna, la

narración continúa «impulsada a la vez por la necesidad autónoma del relato de atar sus cabos sueltos y por el deseo del narrador de completarla a su gusto, con una satisfacción sustitutiva que compense el final [...] de la historia de Ariadna (Loureiro, 1990: 291). La historia de amor queda sublimada en la ficción. El profesor no encuentra el amor, pero inventa los detalles de los exitosos amores de Ronald y de la más exitosa victoria de la Isla de La Gorgona frente a Francia.

Cagliostro le confiesa al profesor que: «Ni el pasado existe ni el futuro. Todo es presente, como bien advirtieron los teólogos cuando afirmaron que la vida entera de los hombres y del Cosmos, eso que llamamos historia y de la que una buena parte está aún por acontecer, es pura actualidad en la mente divina» (48). En el relato marco, hay algunas referencias temporales porque los personajes viven de acuerdo al calendario de su trabajo en la universidad. Pero, en el relato enmarcado, el narrador puede moverse con libertad entre los acontecimientos. Al ser todo presente en su mente, el narrador puede dirigir sus pasos a cualquier situación. Asimismo, el narrador juega a ser testigo de los acontecimientos, de modo que éstos supuestamente ocurren de forma autónoma a su voluntad y «el tiempo narrado podrá hacerse igual a tiempo de la narración» (Loureiro, 1990: 294). Cuando se juega a que la narración sea autónoma, el narrador es incapaz de acelerarla o cambiar los sucesos que supuestamente ya están determinados. Por esto último, el narrador solo puede visitar a Cagliostro en el sueño para no «influir en hechos posteriores» (48).

De este modo, *La Isla* juega a que la invención del narrador es, en realidad, un suceso histórico. Y, al mismo tiempo, compara los acontecimientos históricos con las páginas de un libro: «Usted habrá oído infinidad de veces el tópico del Libro de la Historia [...] Fíjese en que, en un libro, coexisten el principio con el fin y con los medios, y sólo cuando se somete a una lectura que llamamos regular, su contenido se muestra como un antes y un luego» (48). En *La Isla* no hay tiempo también por el juego metaficticio que realiza. No solo sostiene que, en el tiempo histórico, la división entre pasado, presente y futuro es meramente psicológica; sino que, desde el principio, el texto hace explícito que es una ficción, por lo que sus acontecimientos no se

corresponden con el paso del tiempo. La narración hace como que cuenta hechos que se despliegan en el tiempo, pero esto es un artificio. En *La Isla*, el tiempo de la historia, los acontecimientos supuestamente históricos que se cuentan, no importa; no se desarrollan hechos fehacientes de comienzos del siglo XIX, sino la palabra misma. Cuando uno toma el libro *La Isla*, es igual de presente lo que ocurre en la primera página que en la última. En la ficción, todos sus elementos están supeditados a la ficción misma, no responden a nada externo, incluido el tiempo: «la consecuencia de mi punto de partida, es a saber, que la historia es simultánea y todo anda revuelto, y se contagia todo y se carece de la seguridad que daba la historia sucesiva, tan ordenada en años, décadas y siglos» (322). La concepción de Torrente Ballester de que la ficción es un juego de palabras se manifiesta en *La Isla* en que el texto no se somete a ningún orden, ni siquiera el histórico, solo lo rige las ocurrencias que dan las mismas palabras.

La Isla en la que viven el profesor y Ariadna y la Isla de La Gorgona, o Isla de los Jacintos Cortados, están unidas no solo por la toponimia, «sino por resumir, en un símbolo preciso y claro, todas las historias de represión y desventura [...] en la vida amorosa de los habitantes de ambos universos» (Loureiro, 1990: 254). Como se ha visto los personajes de una y otra isla comparten la frustración amorosa, que se cumple incluso para el Napoleón inventado, como se verá más adelante. *La Isla* establece una serie de vínculos entre ambas islas que permiten que se introduzca en el marco realista (histórico) aspectos fantásticos (inventados).

Medios para unir la esfera realista y la esfera fantástica

La Isla es una obra acerca de los vínculos entre lo real y lo fantástico. Tal como ha señalado Genaro Pérez, se estructura en torno a la dicotomía dentro/fuera. El narrador es un personaje intradieгético e inventa un mundo metadieгético que visita. El narrador, además de estar en un lugar propicio para la imaginación, debe emplear algún medio para conectar el mundo intradieгético y el metadieгético. El profesor acude a Cagliostro para que le ayude a descubrir si, de verdad, Napoleón es un ser inventado.

Pide a Cagliostro los medios para imaginar a partir de los hechos históricos. El profesor cree que Cagliostro le va a entregar alguno de los que en la Literatura se han empleado repetidas veces con un valor mágico, tales como las lámparas o los polvos mágicos. La tradición asume que, ciertos objetos exóticos, provenientes de lugares lejanos a la civilización, tienen poderes fuera de lo común. Sin embargo, para alivio del profesor, Cagliostro no le entrega ninguno de estos artificios para su viaje en el tiempo. Esto se debe a que, en las obras de Torrente Ballester, no son los objetos los que permiten la intromisión de los aspectos fantásticos en la esfera realista, sino la palabra misma. Por este motivo, sirve cualquier medio que pueda recoger el lenguaje, basta con el poder de la mente (64). Los medios que emplea *La Isla* son excusas para justificar de un modo verosímil el encuentro entre la esfera realista y la esfera fantástica.

El primer medio es la semilla. Alain se propone sembrar la personalidad de Agnesse en Ariadna. Esto pretende hacerlo sembrando en la memoria de Ariadna todo lo que se sabe de Agnesse y recitándole los versos de Ronald como si fueran dirigidos a ella. Además, como Agnesse fue amada de Ronald y, según Alain, participó en la invención de Napoleón, espera que, cuando la personalidad de Agnesse haya ocupado el cuerpo de Ariadna, ella le descubra los secretos de tal invención. Esto resulta inverosímil, pero el mismo texto naturaliza el proceso. Se trata de un experimento supuestamente científico, señala el narrador que se trata de un juego con los conceptos de la psicología conductista y de las modernas teorías del personaje (29). En este sentido, Alain justifica su método en que, del mismo modo que ciertos árboles viven dentro de otros, así puede ocurrir con las personas. El texto juega a respaldar el procedimiento que se propone Alain mediante teorías científicas, que el lector puede asumir como realistas en el pacto de ficción. Cabe imaginarse que la psicología conductista haya descubierto un camino para conseguir sembrar una memoria en otra persona y pudiera ocurrir que las personas sean como los árboles en este sentido. Sin embargo, las teorías del personaje llevan a pensar en ficción, a lo mejor Alain no se propone verdaderamente convertir a Ariadna en Agnesse, sino hacer como si lo fuera, jugar. La siembra no vulnera las normas de la esfera realista porque solo pretende despertar la imaginación de Ariadna. La ficción de Agnesse puede crecer en ella, del mismo modo que la de Napoleón crece dentro de Alain (29).

Alain podría haber cultivado la personalidad de Agnesse en Ariadna de muchas formas. De hecho, parece que recurre a diversos instrumentos de las ciencias ocultas: «Quiero creer (es mera hipótesis) que Claire, antes de esa siembra tantas veces mentada y reída, antes de tomarte por conejillo de Indias de un método que no sé si inventó o le aconsejaron, se valió de toda clase de ardides usuales, las mesas parlantes, las guijas, algún que otro médium profesional» (61). Estos elementos recuerdan a las sesiones del espiritista en *La saga/fuga*, donde el mismo narrador funciona como médium. En cualquier caso, Alain opta por convertir a Ariadna en Agnesse: «...me comunicó su convicción de que sembrando en tu memoria cuanto se sabe de Agnesse, de modo que con todo ello se formase una especie de molde o vaciado de su personalidad, ella acudiría a habitarlo, más o menos como las almas de los egipcios habitaban sus efigies» (30). En cierta medida, Alain tiene funciones narrativas, quiere convertir a Ariadna en un personaje diferente, igual que hace el viejo Della Croce con Flaviarosa. El narrador se da cuenta de que no se trata más que de un juego de palabras: «...todo eso del personaje sembrado o injertado en tu interior no es más que una manera de designar la preparación técnica a que te tiene sometida, que incluye lógicamente una información completa acerca de la persona que va a ocuparte, que va a sustituir tu alma y a hablar con tu lengua» (31).

El segundo medio es el fuego. Como se ha comentado, el narrador tenía previsto descubrir la Historia de La Isla Gorgona en un espejo, pero no le funciona y sí la ve en las llamas del fuego. El profesor deja volar su imaginación por lo que las llamas le transmiten acerca del pasado de esta isla y del futuro inmediato de Ariadna. En *La Isla*, el fuego es la «metáfora de la involuntariedad de la imaginación, de la espontánea generación de las imágenes con que trabaja el artista. El fuego cumple en *La Isla* la función que en *La saga/fuga* llevaban a cabo las sesiones de espiritismo y el sueño/transmigración final de Bastida, y en *Fragmentos* la espacialización de la conciencia del escritor: todos esos recursos son creadores de verosimilitud, engendradores de la libertad e independencia de lo narrado y, al mismo tiempo,

imágenes del proceso creativo» (Loureiro, 1990: 260). El fuego es el elemento desde el que el narrador crea la ficción.

Es interesante cómo el narrador resalta el valor mágico del fuego, que permite las extraordinarias visiones que tiene. Este personaje tiene que crear una atmósfera distinta a la del mundo racionalista de donde provienen él y Ariadna para que resulte verosímil la invención: «entre las llamas y mis palabras existe una relación de naturaleza más bien desconocida que me hace recordar, y pensar en consecuencia, que estamos llevando a cabo con relativa tranquilidad, o al menos sin temor ni temblor, un acto religioso que en otros tiempos requería la presencia de los druidas y de las hoces de oro, la reconditez de una caverna o por lo menos la proximidad del cielo, y al que sólo podían asistir los iniciados o las estirpes reales, si no querían morir. Algunos detalles de los presentes (nuestros libros, por ejemplo, por allí desperdigados) hubieran trivializado el acto, de no esforzarme yo en redimirlo de la vulgaridad por la poesía» (121).

La Isla muestra «la espléndida mentira de una narración que recrea el pasado recuperándolo mágicamente en el espejo del fuego, en un gesto amoroso que, si no alcanza a ganar el afecto de la mujer a quien va dirigido, logra la seducción completa de un lector que no puede evitar el sentirse subyugado por ese mundo lúdico» (Loureiro, 1990: 323). El texto hace explícito que el narrador, en realidad, no descubre, sino que inventa lo que dice ver, pero los personajes juegan a que realmente lo descubren e invitan al lector a jugar con ellos.

El tercer medio es el espejo. De acuerdo con Cagliostro, para viajar por la Historia, solo hace falta una superficie reflectante que sirva de medio (50). El texto hace nuevamente explícito que todo lo que lo compone es una ficción, incluida la misma Historia a la que refiere. La imaginación con un medio cualquiera puede descubrir cualquier cosa, porque la naturaleza del mundo en que viven los personajes son las palabras. La Historia se muestra a quien la busque: «La vista del conjunto de la historia es accesible a todo el que sea capaz de soportar realidades tan poco tolerables y, sobre

todo, tan poco inteligibles como el infinito y el absurdo» (50). La Historia aparece de una manera grotesca, es, al mismo tiempo, grandiosa (infinita) y carente de significado (absurda).

Los personajes que pretendan llevar a cabo funciones narrativas solo tienen que dar rienda suelta a su imaginación. El profesor lunático de Agnesse despierta en ella una imaginación que continúa incluso cuando él ha desaparecido: «intentó más tarde imaginar, especie de ménade frenética unas veces, perseguidora y perseguida, otras; temida y amada, conductora de muchedumbres o solitaria» (57). Agnesse quería ser la aventurera Lady Stanhope, de la que la habla su profesor; y no los personajes de las novelas que le traen de Londres, como Clarissa de Samuel Richardson. Es interesante cómo confunde el plano histórico (Lady Stanhope) con el ficcional (Clarissa).

Agnesse empieza a imaginar de manera autónoma cuando se da cuenta que el amor es el campo en el que su fantasía puede expandirse, para lo cual «leía en los espejos como en un libro» (57). En el texto, los espejos sirven como instrumento para justificar la intrusión de lo fantástico en el relato. Se da a entender que en el fondo de los espejos permanecen las imágenes que, en algún momento, se han reflejado. Agnesse descubre la forma de ver esas imágenes y, según se sugiere, también de inventar historias. La identidad de este personaje se construye en torno a las historias que ve en los espejos y también a partir de las historias que imagina. Por un lado, algunas de las visiones que tiene se podrían justificar que realmente sucedieron. El que los espejos le muestren imágenes del pasado de La Isla de La Gorgona es una transgresión de las reglas realistas, el pasado es tal porque no es recuperable, pero el espejo es un recurso típico de la Literatura para justificar esta intromisión. El lector puede seguir un tradicional pacto de ficción y creer que los sucesos que ve Agnesse sucedieron de verdad.

En cambio, Agnesse relata ciertos sucesos que hacen dudar de su verdad histórica dentro del texto: «le llenaban la memoria de relatos antiguos, que remontaban

a los tiempos en que estaba sin gente la laguna y por la mar andaba Ulises» (57). Tiene lugar un juego realidad-ficción muy ingenioso. Por una parte, en el texto, La Isla de La Gorgona es real, el narrador señala que hay libros de su Historia. Por otra parte, las aventuras de Ulises tienen un trasfondo histórico, la guerra entre griegos y troyanos realmente tuvo lugar, y en *La Ilíada* y *La Odisea* se toman sucesos y personajes históricos para crear ficciones. Sin embargo, el descenso de Ulises a los infiernos es una invención de Homero. En el texto de *La Isla*, se toma a Ulises como rigurosamente histórico, pero se trata de un juego porque, si el lector piensa en Agnesse viendo en los espejos a Ulises, se le sugiere la idea de que también cabe que sea una ficción y, como se verá más adelante, Agnesse tiene una gran capacidad para inventar relatos, para tratar más que de hechos fehacientes de historias inventadas.

La Isla es una sucesión de relatos dentro del relato. El fuego sirve al narrador para conocer y entrar en la Isla de La Gorgona, donde está Agnesse, y a ella los espejos le dan acceso a más detalles de la Historia de la Isla. El «fuego permite franquear la puerta de un relato que se injerta dentro de otro y crece con él; los espejos de Agnesse introducen una duplicación más, ahora dentro de la narración intercalada por la cual el narrador circula por medio del vuelo llevado por la lluvia» (Loureiro, 1990: 307-308). Se juega repetidas veces a cuestionar la verosimilitud del relato. En unas ocasiones, el narrador hace como que está descubriendo datos sobre Agnesse y otras veces confiesa que lo que dice de ella es inventado: «Confieso que lo de los espejos, ese ir de uno en otro como quien va de una ventana a otra en busca de paisajes distintos, es de mi personal descubrimiento, pero no creo haberme apartado mucho de lo que prueban los documentos» (58). No solo Agnesse es, al menos parcialmente, inventada; sino que el empleo de los espejos también. Esto refuerza aún más el proceso de desfamiliarización, los espejos son meras justificaciones de los datos que, supuestamente, provienen de Agnesse.

El cuarto y último medio que se va a comentar es el sueño. El proceso creativo en *La Isla* surge del inconsciente del narrador. Los pasajes que imagina surgen de su interior de manera inesperada. Según ha estudiado la teoría psicoanalítica, el sueño es el

momento en el que el inconsciente tiene más facilidad para mostrarse a la persona. El ser humano tiende a funcionar en vigilia de acuerdo a la razón, valora las cosas conforme a las normas que rigen su mundo. El ser humano puede fantasear despierto pero, por lo general, lo hace de acuerdo a la razón. En cambio, cuando sueña, el corsé de la razón se afloja un poco y cabe imaginar lo ilógico. El sueño es una frontera entre la experiencia de tipo realista, con acontecimientos que serían posibles de realizar; y elementos fantásticos, por lo que el soñador experimenta situaciones que no forman parte de su vida de vigilia. Esta situación es reflejada en *La Isla*.

Cagliostro recomienda que, cuando lleguen a la Isla de la Gorgona, vayan a visitarlo porque, en el momento de la invención de Napoleón, él vive allí. Sin embargo, Ariadna y el narrador no pueden presentarse directamente a los personajes de la Isla de La Gorgona, solo pueden ver lo que sucede y aparecerse en sueños. Ambos personajes pertenecen al siglo XX, posterior a los hechos que quieren ver en la Isla de La Gorgona. De modo que sería incoherente que pudieran participar de los acontecimientos que tienen lugar en ella. No pueden modificar lo que ha sucedido antes de que ellos naciesen. Pero pueden hacer una visita a Cagliostro a través de los sueños, porque en ellos cabe cualquier hecho y, además, los sueños no modifican los hechos (64-65). La presencia del narrador en público echaría por tierra el marco histórico, pero, si esta tiene lugar en un sueño, es una apariencia. El que sueña, al despertar, cree que es fruto de su imaginación.

En cambio, Ariadna rechaza la pretensión de poder conocer la Historia de la invención de Napoleón apareciéndose en sueños a sus protagonistas, le parecen invenciones novelescas. A lo que el profesor responde: «Lo novelesco es una categoría legítima en la estética y en la historia» (65). La imaginación juega un papel importante en la Historia. Ariadna observa la Historia desde el rigor de la ciencia, como «un proceso fraguado en el laboratorio: dadas ciertas personas y ciertas circunstancias, y puestas al fuego en un perol, se cambian en estas otras: igual que en la cocina» (65). Ariadna entiende la Historia como si fuese una fórmula matemática, en la que un conjunto de personas y de circunstancias concretas dan un resultado concreto. En

cambio, el profesor señala el valor de las vivencias de sus protagonistas, los hechos que conciernen no a colectivos, sino al individuo: «mi corazón no abarca inmensidades abstractas, sino vivas, y, uno a uno, a su modo, es cada hombre una novela» (65).

El sueño de Ronald (160-172) es un artificio de lo más inteligente para continuar la ficción que se propone el narrador. El lector debe aceptar el pacto de ficción que se le propone, debe asumir que el juego no obedece a la razón, como le dice el profesor a Ariadna: todos los métodos que emplean la imaginación, que se refieren a algo no objetivo «son convencionales, los míos como los de los profetas. Creer o no creer en ellos es cosa de la voluntad. Esa que has puesto en el trabajo de Claire, ¿por qué no la pones en mi juego? ¿Crees que el resultado sería muy distinto? La ciencia por un lado, la magia por el otro, nos llevarán a la misma conclusión» (162). La imaginación forma parte tanto de la ciencia como de la ficción, por lo que el narrador invita a Ariadna a jugar. Entrar en los sueños permite al narrador llegar hasta personajes supuestamente históricos, como Ronald y Agnesse, inventar lo que no se sabe de ellos y, al mismo tiempo, lo que ellos digan «*serán palabras tuyas*» (65). A esto, Ariadna responde con rechazo. Es interesante porque es como si el profesor estuviese leyendo el diario a Ariadna.

El narrador entra en el sueño de Ronald de la manera más lúdica posible. Tiene la siguiente ocurrencia: «una involuntaria necesidad de juego me sugirió la posibilidad de mostrarle sus propios versos *antes de haberlos escrito*: yo, al entrar en el tiempo de sir Ronald, no abandono el mío, y yo, en mi tiempo, poseo un ejemplar de las *Melodías eróticas*» (162). El sueño es la imaginación por antonomasia. Permite al narrador continuar una historia increíble y, al mismo tiempo, es una apariencia, un juego de palabras en el caso de *La Isla*. Deslumbra por lo sugerente que es y decepciona porque no consigue ninguna finalidad práctica. Así lo piensa el narrador: «Me quedó, de aquella conversación, de aquella experiencia increíble cuanto inverosímil y, sin embargo, cierta, una satisfacción interna, como una sensación de plenitud y triunfo comparable, sin embargo, a la del montañero que consigue escalar la parte ardua de la cumbre imposible, y desde allá arriba contempla las dificultades y la inutilidad de su

proeza: ¡Inútil sobre todo, perfectamente poética, como un verso en el que se dijera, palabras escogidas y candentes, lo que se puede decir en prosa y lo que en último término no es indispensable que se diga!» (172). Con su imaginación, el narrador ha conocido al ilustre poeta Sir Ronald Sidney, pero la conversación que han tenido no sirve a ningún fin, salvo la satisfacción de la curiosidad. Aunque, visto de otra manera, sirve a la ficción. El narrador va a afianzarse en su función y va a llevar hasta los límites el reto de las normas que rigen la esfera realista. Por ejemplo, sugiere en vigilia una pregunta a Ronald que él mismo se responde (186-187). Con un cierto ocultamiento, se presenta en el mundo de la Isla y produce cambios.

Las palabras del relato

Las obras de Torrente Ballester ensalzan el valor de la palabra. En *La Isla*, la imaginación que pone Alain (Claire) en su libro produce el siguiente efecto: «la gente insinuaba que Claire, reputado historiador y profesor excelente, había alcanzado por caminos irreprochables la condición de verdadero novelista, por cuanto del manejo escrupuloso de documentaciones y fuentes fidedignas extraía conclusiones fantásticas y, sobre todo, divertidas» (31). Esa misma imaginación convierte a su libro en un brillante juego de palabras, pero la comunidad científica considera que su trabajo desprestigia la labor del historiador, no responde al método científico, el que rige la esfera realista. Se trata de convencerle de que no publique su libro y, en caso de que lo haga, se le despedirá de la universidad. En cambio, el narrador aprecia como cierto el descubrimiento hecho por Alain. Ariadna le pide su opinión y él responde con seguridad: « “...¿No es el suyo un gran libro?” “El más importante de los de historia escritos desde hace varios siglos, el que descubre lo que nadie debiera haber descubierto, lo que a nadie conviene que se sepa.” “Pero, ¿existió Napoleón o no existió?” “Leído el libro de Claire, creo que no.”» (33). El narrador cree que el método intuitivo seguido por Alain entraña verdad, que la imaginación es capaz de descubrir aspectos de la realidad.

Por una parte, se ha visto cómo los personajes emplean palabras para influir en otros personajes, usan elementos fantásticos para afectar a la esfera realista. Alain seduce a las chicas con poemas, especialmente con las *Melodías eróticas* de su tatarabuelo (53). «Pues susurrándote al oído o declamando en tu presencia este poema o el otro; haciendo tuyas, en resumen, las palabras ajenas, quedaba bien contigo, que te gustaba escucharlas, las recibías como un mensaje personal, pero sin comprometerse él, después de todo, ya que no obliga a nada el texto repetido de un clásico» (54).

Por otra parte, el texto juega a que la Historia sea un conjunto de palabras. Se toma la expresión metafórica de referirse a la Historia como un libro para convertirla en real. Así, Ariadna le pide al narrador lo siguiente: «Varias veces me has dicho que el pasado es como un libro. Pues te ruego que lo vayas hojeando, y cuando llegues al capítulo que me interesa, te detengas y me lo dejes leer» (236). Y el narrador hace como que busca en ese libro, en un discurso ya escrito que se le revela en el fuego. Un poco más adelante, se añade que ese discurso tiene características propias de la Literatura. La Historia está gobernada por una sucesión de causas y efectos propios del Teatro: «La historia, tú lo sabes, se parece a un buen drama francés en ser un sistema de rigores» (249).

El narrador lleva lo anterior más allá, no le basta con comparar las similitudes entre Historia y Literatura, sino que afirma que la Historia que está contando es Literatura: «¿qué leyes rigen esta carta más que las mías? La primera se infiere de esa frase que vengo reiterando, hojear la Historia, y es que llego a sentirla como un ente folicular y apretado, una dalia, o así, pero esa imagen se complica si al hojear la Historia hojeo esa pantalla de fuego que se me ofrece, porque entonces lo foliáceo son las llamas mismas, suma de panes delicados de lumbre, que al juntarse dan forma y consistencia a algo sutil y tierno como la llama» (253). Como se ha dicho, el fuego representa la imaginación del narrador y esta es la que conforma la supuesta Historia que se cuenta. El narrador muestra el artificio de su relato, desfamiliariza la realidad que está

contando, los sucesos no obedecen al rigor histórico, sino al capricho de su imaginación. El narrador manipula mediante la palabra. Juega a que su imaginación puede alcanzar a mostrar cualquier lugar y a sus personajes. Como todo juego, se trata de una apariencia, se acaba de mencionar que el narrador dice que la Historia supuestamente real que cuenta solo depende de él. Lo cual no quita que el jugador debe hacer como que es real el juego, que la imaginación descubre la realidad. Tanto es así que, donde no hay testimonios históricos, el narrador los inventa y, cuando los hay, los modifica. No se cree los testimonios de Agnesse acerca de sus relaciones con Ronald: «Debo decirte, Ariadna, que éste y otros relatos de Agnesse no me convencen ni aun como ficción» (255).

El narrador cita fuentes para sus afirmaciones, pero se trata de textos inventados. En su estudio, Torrente Ballester señala que la diferencia esencial entre la primera y la segunda parte del *Quijote* reside en que los materiales de aquella son los libros de caballerías y en esta es el mismo Quijote (Torrente Ballester, 1975: 93). La referencia pasa de estar fuera a dentro del texto. Las obras de Torrente Ballester son de este último tipo. En el momento que se mencionan hechos y personajes históricos, se tornan referencias textuales, no importa que hayan existido realmente, sino que se incorporan como meras palabras.

Las obras de Torrente Ballester consisten en la invasión de la esfera fantástica, en la esfera realista. Los recursos que emplea el autor dan que, al final del texto, el proceso de desfamiliarización sea máximo. Sin aviso previo y por mera ocurrencia de la imaginación del narrador, la Isla de La Gorgona aparece en plena batalla contra Francia. Algernon Smith, el cónsul inglés, se encuentra de pronto vestido de teniente de navío de la marina británica y la Isla convertida en el navío. Esto es para él inexplicable, en cambio, es muy natural para la población: «era la cosa más natural del mundo, lo que las circunstancias exigían, lo que no podía ser de otra manera, y el cambio de la población en dotación no era más que un aspecto particular, la consecuencia de una operación de cambio de más envergadura, aunque lógica, necesaria, y, sobre todo, esperable. ¿No llevaban diciendo los poetas desde Homero, que La Gorgona era un bajel navegando

unas veces bajo la luna clara y otras al paio del rosado crepúsculo? ¿No se tenían todos sus habitantes vivos, no se habían tenido todos los muertos, por marinos en tierra de una navegación interminable y con bastantes sospechas de calma chicha, a juzgar por lo poco que se movía el barco? Pues, ¿qué tenía de raro que, de una vez, quién sabe si para siempre, se realizase la elemental metáfora y fuera la Isla de *verdad* un buque, el de guerra que requería la situación?» (345) La imaginación transforma a la Isla de La Gorgona de navío metafórico en verdadero. La fantasía acaba por convertirse en real. La Isla de La Gorgona, en la ficción, vence al Imperio francés, gracias al mando de Ascanio, quien simula que el mérito se debe al general Della Porta, al cual se refiere con gran humor como «gloriosa podredumbre» (347).

Una vez derrotan a los franceses, las palabras recuperan su forma original: «Se iba mientras tanto cambiando el significante en el significado, relucían tímidamente las calles, se encendían los faroles públicos, y pasaba algún coche rezagado hacia el punto, en la plaza o en el muelle» (355). La Isla recupera su imagen original. Señala Loureiro que en *Fragmentos*, la ciudad no se destruye como tal, sino «las palabras que la constituyen»; en cambio, en *La Isla*, la metáfora que origina el lugar llamado Gorgona acaba por ser real dentro de la ficción (Loureiro, 1990: 273). En *La Isla*, el lenguaje no se limita a ser un juego de imaginación, ni a ser una representación de la realidad, dentro de la ficción, la palabra es real. «La interpretación literal del lenguaje [...] abre el reino de lo fantástico [...] como expresión del poder creador de la palabra» (Loureiro, 1990: 274).

La verdad del juego

Cuando el lector termina *La Isla*, no sabe qué hechos son reales y cuáles no. En la historia marco, le pregunta el narrador a Ariadna, cuando está a punto de marcharse para pasar el *Thanksgiving* con Alain, «si por alguna razón pensabas que hubiera en él algo de cierto, o que sencillamente habías entrado en el juego como los niños, que creen en la verdad de lo que saben que es mentira» (268). Puede que, detrás de los versos que

le recita, no haya verdadero amor, como es posible que el amor que declara el narrador sea un pretexto para crear su ficción, como las amadas para los caballeros andantes.

Del mismo modo, cabe que la comunidad científica tenga razón y que «el sentido del humor derrochado en el libro (de Alain) lo exime por su propia exuberancia (y quizá por su peso) de toda pretensión científica y lo relega al ámbito inocente de la mera poesía» (41). Pudiera ocurrir que Alain no haya descubierto nada y puede que todo lo que cuenta el narrador sobre la Isla de La Gorgona sea inventado.

La ficción es un juego de palabras, es una apariencia cuya única realidad es el lenguaje mismo. Por este motivo, no importa si las cosas son como parecen, sino el camino de sugerencias que provocan al lector. De acuerdo con Loureiro, *La Isla* es el último paso en un proceso de indagaciones ficcionales sobre metaficción. En primer lugar, en *La saga/fuga*, «el narrador crea un pasado, una historia de Castroforte, que al final se muestra auténtica, no de acuerdo con los valores de nuestra realidad, sino con los del mundo de la ficción» (261); en segundo lugar, *Fragmentos* es propiamente «el proceso de construcción de una obra, no tanto una ficción como el espectáculo de sus entrañas, el esqueleto que subyace al posible recubrimiento que constituiría la obra acabada» (262). Torrente Ballester convierte la metaficción en ficción, forma parte de la ilusión fictiva. Por último, *La Isla* trata sobre «el poder de la creación [...] En lugar de dejarnos ver la génesis de su invención, de enseñarnos las piezas de la máquina, lo que ahora presenciamos es la maravilla de su funcionamiento: ya no análisis, disección, sino efectos, asombros» (263).

La Isla compara la creación narrativa con la magia: «el poder de la ficción descansa en las palabras» (Loureiro, 1990: 265). Con las palabras, el narrador crea la apariencia de un amor con Ariadna: «el sueño que inventé para ti o que te ayudé a soñar, la patraña con que quise arrebatarte a quien te poseía» (322). Y con las palabras fantasea La Isla de La Gorgona y la invención de Napoleón. La apariencia de realidad que crea

La Isla se debe al buen manejo que se hace de los medios que transgreden la esfera realista sin llegar a destruirla y a la persuasión del narrador (Vargas Llosa, 1997: 36).

Según Loureiro, la «verdad particular de la ficción se afirma como más acertada que la de la realidad [...] La palabra poética [...] coloca la obra de Claire por encima de la ciencia y de sus verdades» (Loureiro, 1990: 271). El narrador describe el método de Claire como «exquisitamente anticientífico» y «rigurosamente poético». Dentro de la ficción, la invención de Napoleón es totalmente convincente, aunque no se sostenga ante un juicio racional. El ser humano necesita de la imaginación para comprender mejor su mundo y, por eso, Agnesse escribe cartas en las que fantasea su relación con Ronald y las características del supuesto Napoleón: «no creía la verdad suficiente y procuró completarla. Aunque con esto no acuso a Agnesse: cuando se sepa toda la verdad del encuentro y de todo lo demás, una vez cotejada la mentira, ésta será probablemente más importante y, sobre, más verosímil» (334).

Frente a todas las resistencias racionalistas que pueda poner Ariadna, el narrador argumenta que la imaginación forma parte del ser humano. No es menos fantástico e inverosímil viajar en el tiempo que la Conquista de América, en la que «los españoles exploraron el Amazonas porque andaban tras un príncipe de oro, y que mientras perseguían, a través del desierto, la juventud perenne, descubrieron el Misisipí» (66). Si la fantasía de los Conquistadores dio lugar a grandes descubrimientos, así lo puede hacer la fantasía que crea el narrado. De este modo, *La Isla* reivindica el poder de la imaginación en los rumbos del ser humano.

Capítulo 2. Lo Histórico como historia

2.1 La construcción del personaje literario Napoleón en *La Isla de los Jacintos Cortados*

El mundo de la palabra: entre la esfera realista y la esfera fantástica

Las narraciones ocupan un lugar importante en la configuración de la identidad de los pueblos. Los colectivos suelen tener relatos fundacionales, en forma de mitos y leyendas, que les ofrecen claves para dotar de significado a la realidad en que viven. El hombre moderno tiene muy presente la Historia, la sucesión de acontecimientos previos que han conformado la sociedad en que vive; necesita héroes que estén a la cabeza de los grandes cambios sociales (Blackwell: 30). Uno de los hombres que han forjado el mundo en que hoy vivimos es Napoleón, sin embargo, el audaz Alain Sidney niega su existencia.

El profesor Alain Sidney sostiene que «Napoleón no ha existido jamás, fue una mera invención técnica para explicar sucesos inexplicables, la historia entera del siglo XIX resulta inteligible gracias a esa ficción» (33). Al principio, sostiene esto por una intuición y después encuentra supuesta confirmación en los testimonios. Supuesta porque, como se ha visto, interpreta los testimonios de acuerdo a su propia imaginación acerca del asunto. En cualquier caso, hay un texto escrito por Agnesse que parece ser la clave. En este sentido, el profesor dice lo siguiente: «Después me refirió que en una de las cartas de Agnesse ya publicadas (por quién y cuándo no viene al caso), figura una frase reveladora de que sabía cómo, cuándo y por quién había sido inventado Napoleón, lo cual la trasmuta, de amante duradera y en cierto modo cargante del gran poeta autor de las *Erotic melodies*, en testigo inapreciable de un hecho histórico» (30). El gran juego de humorismo en este caso es que esta frase tan importante no aparece en el texto. Se juega a que se trata de una afirmación histórica, verificable, cuando, en realidad,

resulta inaccesible al lector. Este no sabe quién la publicó, cuándo fue publicada, ni su contenido. De este modo, podría ser una invención del narrador o bien podría existir dentro de la ficción.

El narrador busca deliberadamente que el lector dude qué aspectos se pueden asumir como históricos y cuáles fruto de la invención. Esto ocurre tanto respecto del espacio como de los personajes que toman parte en *La Isla*. Acerca de lo primero, la ficción inventa un lugar que no es exactamente ningún lugar real, puede mencionarse a un lugar que existe en el mundo del lector, como puede ser Francia, pero, desde la narración transforma el lugar en palabras, aparece descrito de acuerdo a la imaginación del que escribe. En cualquier caso, las narraciones tienen que contar con referentes comunes entre el texto y el mundo en que vive el lector. Sería complicado seguir un relato en el que todo fuese nuevo. En el caso del *Quijote*, su protagonista tiene un objetivo fantástico, revivir la caballería andante, como si esta hubiese existido de veras. La esfera fantástica se define por transgredir la esfera realista, es decir, entra en contacto con un mundo que sigue unas reglas parecidas a las que el lector vive en su mundo y las cuestiona. De modo que Quijote necesita de Alonso Quijano, un hombre que tiene necesidad de mudas y de dineros y que le duelen las heridas, como cualquier hombre; sobre el cual Quijote monta su ficción, «sin él (Alonso Quijano) “no puede ser” (Quijote)» (Torrente Ballester, 1975: 34).

Del mismo modo, la Isla de La Gorgona es un sitio en gran medida inventado por el narrador, pero con elementos propios de la esfera realista. Se supone que la Isla fue visitada por Homero. Esto propone al lector un juego que queda abierto a las interpretaciones. *La Odisea* es una obra que relata las aventuras de un héroe por regresar a su hogar en Grecia. La guerra de la que regresa y buena parte de los personajes que intervienen en ella son históricos, pero las deidades y razas que también intervienen en la guerra y en el regreso forman parte del imaginario clásico. Torrente Ballester juega a escoger un lugar que es frontera entre la realidad la fantasía. Está situado en los alrededores de Italia, pero es una isla fruto de la fantasía clásica, que Torrente retoma para narrar supuestos hechos del tiempo de la revolución francesa. En *La Isla*, se

compara la llegada de Doménica de Risi, un personaje; con la de la tripulación de Ulises; y con la de Napoleón (127). Pone al mismo nivel una escena ficcional, con otra supuestamente histórica, pero elaborada literariamente; con una escena supuestamente histórica, respectivamente.

Por otra parte, la mezcla de personajes ficticios y reales contribuye a establecer en la mente del lector que lo que se cuenta tiene el mismo nivel de realidad que los hechos históricos (Blackwell: 133-134). Dentro del texto, los personajes ficticios y los personajes reales tienen la misma naturaleza, están hechos de palabras. La novela, como entidad autónoma, puede tomar referentes prestados de la realidad del lector o trabajar con personajes que sean fruto de la invención, en ambos casos, los personajes son reales en la ficción si son conjuntos coherentes de palabras. Ni Quijote ni los personajes de Torrente presentan hechos fehacientes, sino que juegan con palabras (Torrente Ballester, 1975: 38). *La Isla* y la incógnita acerca de Napoleón se sitúa «en los intersticios entre ciencia y arte, historia y ficción, teniendo a sus espaldas siglos de superación forzosa entre lo supuestamente verídico, fiable, objetivo, documentado (historia) y lo imaginado, inventado, subjetivo y sin pruebas de que aquello realmente sucedió (ficción)» (Pérez, 2005*La Isla*: 22).

La Historia a través de los documentos y la imaginación

Alain tiene la intuición de que Napoleón es un personaje inventado, su propia imaginación le dicta que se trata de un personaje ficticio. Este convencimiento surge de su propia sensibilidad. La idea de la falsedad de Napoleón le viene dada, es algo que ocurre sin la voluntad de Alain, como el color del pelo y la forma de la nariz que tiene (37). En el texto, se juega a ver si está en lo cierto o no. Más tarde, Alain convierte su intuición en método. Según él, «con los mismos medios lingüísticos, se lleva a cabo *la narración, la descripción de lo ficticio, se lleva a cabo por procedimientos sustancialmente distintos de los usados cuando se narra, cuando se describe la verdad de un suceso*» (36). Tanto los textos ficticios como los históricos, emplean el mismo

medio para expresarse, el lenguaje, en cambio, según Alain, el procedimiento, la manera de emplear el lenguaje, es diferente entre ambos. Alain analiza los testimonios de personajes históricos:

| Personaje | Ocupación | Texto |
|------------------------|---------------------|-----------------------------------|
| Chateaubriand | Escritor y político | Muerte del duque de Enghien |
| Klemens Von Metternich | Político | Entrevista de Dresde |
| Alfred De Vigny | Escritor | Relación entre Napoleón y Pío VII |

El texto juega a confundir lo ficcional con lo histórico. Uno de los personajes es puramente un político, Metternich, por lo que se podría entender que sus texto es histórico; otro es un poeta, Vigny, que se imagina la relación entre Napoleón y Pío VII, fantasea un hecho histórico. En cambio, Chateaubriand escribió tanto textos ficticios como textos acerca del mundo en que vivió. Su texto se refiere a un hecho histórico, el asesinato del duque de Enghien. Alain dice que, como los tres autores emplean el mismo procedimiento y sabe que el texto de Vigny es imaginario, los otros dos también deben serlos. En *La Isla*, no se especifica cuál es el método que sigue Alain más allá de la intuición. Los textos históricos y los ficticios no difieren en los elementos que emplean, son conjuntos de palabras, y no se sabe de dónde proviene la capacidad que tiene Alain de diferenciar cuáles pasajes sucedieron y cuáles fueron fantaseados. *La Isla* hace explícito que, dentro de la ficción, los documentos sirven de enlace entre la historia y la ficción (Pérez, 2005 *La Isla*: 22), los supuestos documentos hacen verosímil tanto la existencia de Napoleón como que sea una invención.

Alain Sidney se convierte en lector de los textos supuestamente históricos y «va mostrando la verdad y la mentira de lo que se relata hasta dejar bien clara la falsedad de

todas las referencias a Napoleón» (36). Es capaz de diferenciar qué sucedió y qué elementos son ficciones verosímiles, que el resto del mundo ha tomado por realmente sucedidas. Asimismo, el narrador dice que Alain le mostró «una carta Agnesse ya publicadas (por quién y cuándo no viene al caso), figura una frase reveladora de que sabía cómo, cuándo y por quién había sido inventado Napoleón» (30). *La Isla* es un gran juego de humor. Esta frase es el único texto objetivo que se supone que demuestra la invención de Napoleón, sin embargo, no aparece como tal. No puede aparecer porque el juego de *La Isla* está en la duda de si lo que se cuenta es histórico o ficticio. Si esta duda se resolviese dentro de la ficción, el relato contado perdería su interés, del mismo modo que se arruinaría el *Quijote* si el texto dijera claramente que su protagonista está loco o que no lo está.

La posible inexistencia de Napoleón pone en duda los hechos históricos del siglo XIX (34). Buena parte de los cambios experimentados durante el Primer imperio francés se justifican en este personaje. Cuando estaba en el colegio, Alain ya replicó a su profesor que Napoleón no existe y estableció con su profesor el siguiente diálogo: «Pero, ¿cómo lo sabes? ¿Contra quién peleó entonces Pitt el Joven? Y, ¿a quién venció en Trafalgar el almirante Nelson?» «Pitt el Joven peleó contra la República Francesa; Nelson venció al almirante Villeneuve» (37-38). Alain no niega los hechos históricos que recogen los libros, salvo la existencia de Napoleón, para él, todo pudo ocurrir del mismo modo, aunque los protagonistas de los hechos sean otros (Villeneuve) o sean colectivos (la República Francesa).

La comunidad científica rechaza los hallazgos de Alain por no basarse en pruebas documentales. Los testimonios son la base que, en principio, recoge los hechos tal cual sucedieron. Aunque *La Isla* juega a desmentir esto, a mostrar que los documentos son engañosos. Por ejemplo, en una de sus cartas, Ronald Sidney dice que ha adquirido el lugar donde quiere que lo sepulsen, un lecho de arena a la sombra de un ciprés, cuando en la Gorgona no hay cipreses (54-55). Por otra parte, la comunidad científica no entiende la Historia sin Napoleón. Según el narrador, como la figura de Napoleón explica una serie de hechos, si se demostrase falsa, habría que crear otra

ficción que la sustituyese: «hallarle a Napoleón un sucedáneo, si no un sustituto, o concluir que el vacío ya no tiene remedio y que la explicación de la historia hay que buscarla en otras direcciones» (142). Torrente Ballester hace explícita la necesidad social del mito, la Historia de los pueblos se mezcla con relatos ficcionales que dan sentido a ciertos aspectos de la realidad. Sea Napoleón el mito o sea otro cualquiera, puede que no influya en nada, «el mundo seguiría como está y las personas, una a una, lo mismo» (142), pero es necesario que haya un mito para comprender el mundo.

El texto es también humorístico porque el narrador señala que el rechazo que provoca el libro de Alain no es tanto porque esté equivocado, por sus fallos científicos, sino porque perjudica los intereses de diversas personas: «¡Son muchos los intereses que se sostienen merced a Napoleón, muchas las realidades que en él se justifican y hallan nombre —¡los palacios y puentes de París!—, para que vaya a recibirse y aceptarse sin más trámites la afirmación de Claire!» (34).

Cork, un crítico de Manchester, alaba el trabajo de Alain porque él también tuvo de joven la intuición de que Napoleón es un personaje inventado. Pero, el trabajo científico que desempeña Cork reduce su imaginación y, si bien admira a Alain, no puede asumir que la invención de Napoleón haya tenido lugar: «Es muy posible, pues, que el ánimo con que acometo la lectura del ingente libro de Sidney no sea el apropiado. Lo deploro» (35). Si bien Cork quiere creer a Alain y disfruta con la belleza del texto de Alain, se lamenta de que su tesis no sea verdad. De este modo, el texto muestra que la mentalidad racional, que espera la objetividad de lo afirmado, no permite una de las dimensiones de lo humano, la imaginación.

El narrador cuenta la Historia de la Isla de La Gorgona con el fin de descubrir la invención de Napoleón. Paradójicamente, su atención se distrae constantemente a otros asuntos. Por ejemplo, Ariadna reprocha al narrador que se pare a narrar las circunstancias de Demónica, la hija de un hombre que ha caído en desgracia política después de la revolución de la Isla: «¿Recuerdas que al detenernos un poco tiempo en la

contemplación de esta muchacha, cuando ella a su vez contemplaba la Isla desde lejos, dijiste algo así como que para qué perdíamos el tiempo, si la persona de nuestro interés era la otra?» (199). Pese a lo anterior, el narrador justifica su manera de trabajar del siguiente modo: «es imposible tener presente todo cuanto sucede, es incluso difícil establecer una jerarquía de sucesos por su interés o su importancia. Porque algo ahora trivial según nuestra estimación, puede cobrar relieve a causa de otros algo que se engendran en él o que de alguna manera de él proceden» (200). El narrador explica a Ariadna que debe dejar libre a su imaginación, porque aquello que parece menos importante seguramente acabe sirviendo al fin que persiguen. Además, el arte de la palabra puede, dentro de la ficción, completar lo que se desconoce. La belleza de la palabra expresa cierta verdad humana: «¿No comprendes, Ariadna, que sólo una escena a lo Shakespeare puede suplir con gracia a eso que aún ignoramos? Es evidente que la invención de nuestro amigo (Alain) dista mucho de ser shakespeariana» (310-311). El profesor quiere hacer valer su imaginación poética sobre la intuición de Alain.

Métodos de tipo realista de la ficción

La ficción en *La Isla* es creada tanto por personajes del relato marco como por personajes del relato enmarcado. Los personajes del relato marco crean ficciones de tipo realista, tratan de justificar lo que cuentan de acuerdo a las reglas del mundo en que viven. Alain, Ariadna y el profesor juegan a que, de verdad, son capaces de descubrir el surgimiento de Napoleón. Más adelante, se verá cómo inventan los personajes del relato enmarcado.

Alain sigue un método intuitivo, como el resto de historiadores, emplea testimonios, pero lo hace de un modo diferente a lo habitual en su profesión. En lugar de basar sus razonamientos en lo que afirman los documentos, Alain se basa en lo que le sugieren. Por la manera con que están escritos, él intuye que los testimonios sobre Napoleón son invenciones.

Spencer, un importante profesor de una universidad de New England, señala que el trabajo de Claire se basa en teorías lingüísticas y hermenéuticas de Casius Blay, las cuales son muy sugerentes, pero que han sido invalidadas por Norman Leeds como base epistemológica y metodológica. Según Spencer, la teoría que emplea Alain no conduce a verdadero conocimiento. En cambio, Spencer estudia las fuentes que ha empleado Alain bajo el sistema de Leeds y llega a la conclusión de que los testimonios respecto de Napoleón son rigurosamente históricos. Parece que Spencer desacredita el trabajo de Alain por falta de un respaldo de «información exhaustiva y de última hora» (103). Sin embargo, el juego reside en que, al mismo tiempo, reafirma las afirmaciones de Alain. Spencer emplea el mismo instrumento para justificar su conclusión y descalificar la de Alain: el lenguaje. No se aporta ninguna prueba irrefutable de que Alain no tenga razón, se trata de un diálogo entre dos discursos supuestamente científicos. Incluso, el profesor espera que, más adelante, el sistema de Leeds deje de estar vigente: «Si no fuera así, no sería un sistema; de modo que, ese día, alguien se acordará de un genio que se llamó Alain Sidney, que padeció de injurias por la ciencia y fue vituperado, pero que ahora, a la luz de los nuevos descubrimientos, resplandece hasta el asombro por su profundidad y penetración históricas, posiblemente a causa de una mágica intuición» (224).

Por su parte, el profesor sigue un método poético, otorga valor real a lo que surge de la imaginación. Asimismo, señala que cualquier narración, histórica o ficticia, depende del uso que haga de la palabra su autor. «La enumeración de todo cuanto acontece en los Tres Reinos de la Realidad y en sus abundantes territorios adyacentes sería el modo legítimo de escribir la historia. Un modo interminable, ¿verdad?, un método imposible. Pues todo lo que no sea eso, es construcción y artificio» (200). El relato de acontecimientos no puede ser objetivo, es, necesariamente, artificioso. En *La Isla*, el artificio está en la manipulación del tiempo que le permite a él y Ariadna acceder al mundo en que Napoleón fue inventado: «Pero a lo que ahora acostumbramos es a movernos en direcciones contrapuestas, hacia atrás, hacia adelante, apartando esto de aquello según capricho u ocurrencia, cuando no según cualquier principio de

construcción inexorable (el principio, no la construcción) que impone el desorden y prohíbe el sistema, o que los hace regir por leyes bastante nuevas» (200-201).

El narrador pretende reconstruir la verdadera Historia de lo que se cuenta en el libro de Alain. Pese a lo cual, desde el comienzo parece que pesa más su imaginación que los datos que pueda tener. El narrador va indicando las fuentes de lo que dice, aunque, respecto de Agnesse, personaje clave en la invención de Napoleón, no parece tener muchos datos. Al comienzo de su investigación, dice haber recibido una explicación confusa respecto de Agnesse por parte de Ariadna y Alain. En cambio, más adelante afirma conocer la infancia de Agnesse, la ruina de su familia y cómo aprendió a ver el pasado. El profesor mediante la imaginación o método poético completa aquellos aspectos que no conoce.

Las distracciones del narrador respecto de la figura de Napoleón es lo que permiten que descubra su invención. Como dice, lo que parece trivial para la invención de Napoleón genera las circunstancias propicias para tal invención. El narrador descubre que Ascanio ha inventado al general Galvano Della Porta. Después de la revolución de la Isla, Ascanio se da cuenta que necesita un hombre fuerte que ejerza al poder. Ascanio no sirve como dictador, de modo que inventa uno con todos sus detalles: «Galvano y cuanto le rodea, Galvano y su mito, Galvano y su lepra, Galvano y sus epifanías crepusculares, Galvano y su hambre sexual, Galvano... Ascanio fue consciente en algún momento de que no bastaba el respaldo de su suegro, es decir, del dinero, para gobernar, e inventó a Galvano, es decir, al que manda, al responsable: comprendió a tiempo que para ciertas operaciones de opresión y poderío no es menester un hombre, sino ante todo un nombre, aunque necesariamente haya de ser (se supone) de muchas campanillas» (213). El general cumple las mismas funciones dentro de La Isla de La Gorgona que las que va a tener Napoleón en Europa.

El precedente de la invención del general Della Porta, hace que el narrador dude si Ascanio ha inventado a Napoleón: «Sería atribuirle un espíritu de juego

específicamente estético. Pero, sobre todo, ¿cómo? Porque, supuesto que el genio de Aldobrandini le hubiera llevado a semejante aventura de la imaginación, a semejante hazaña de la perspicacia histórica, ¿de qué medios se hubiera valido para comunicarla, para propagarla, para imponerla?» (212). El narrador juega a sembrar la duda de si Ascanio es el inventor de Napoleón. La diferencia entre el general Della Porta y Napoleón es que el primero parece que no existe, todo el mundo sabe que es una ficción. Así, Flaviarosa le dice a Ascanio: «Si preguntas uno a uno a tus súbditos, descubrirás que ninguno de ellos cree, ni siquiera los tontos» (219). En cambio, el juego con Napoleón está en ver si existe o no, si vivió de verdad o fue también inventado.

La narración relata circunstancias de la Isla y de los personajes que la habitan que parecen poco relacionados con la figura de Napoleón. Estos pasajes, que pueden parecer distracciones, crean el escenario para la invención de Napoleón. Por ejemplo, en lo que se ha visto respecto de Agnesse, podría decirse que tiene muy poco que ver con el Emperador francés y que, incluso, el relato de su vida resulta inverosímil. Hay algunos meses de la vida de Agnesse de los que los biógrafos no pueden aportar datos sobre ella. Estos suponen que Agnesse quedó en una mala situación económica que la llevó a vivir humildemente e incluso a prostituirse para salir adelante. Sin embargo, el profesor cuenta muchos datos sobre ella y dice que, por consejo de amigos, Agnesse se refugió de la Inquisición en La Isla de La Gorgona. El profesor muestra con todo lujo de detalles la vida de Agnesse en la Isla, sin aportar ningún documento, lo que hace pensar que todo es fruto de su imaginación. Contra todo lo que pueda parecer, el relato de la Isla de La Gorgona con Agnesse es fundamental para el caso de Napoleón. La Isla es, como se ha visto, un escenario perfecto para el juego entre lo histórico y lo ficticio; y Agnesse es el personaje que une ambos mundos, se supone que es la destinataria de *Erotic melodies*, un texto que existe dentro de la ficción; pero su biografía es principalmente inventada por el narrador.

Por último, Ariadna sigue el método histórico, salvo cuando «se toma vacaciones sentimentales o mágicas» (107), momentos en los que se deja llevar por los métodos de los otros personajes. Cuando Ariadna defiende el método histórico, cree que

es innecesario que la narración se detenga en personajes concretos, debe contar acontecimientos colectivos: «con Nelson o sin Nelson, el capitalismo inglés hubiera vencido a la Revolución Francesa» (279). Nelson no es relevante como tal, sino como representante de una fuerza comunitaria llamada capitalismo frente a otra fuerza surgida en torno a la Revolución Francesa. El narrador tiene que adaptar su método poético a la forma histórica que espera Ariadna para introducirla en su juego. Para convencerla de que lo que le cuenta es Historia, debe obviar los detalles de las escenas que no son relevantes para los acontecimientos, propios de las novelas (126).

El método de tipo fantástico de la ficción

Por otro lado, los personajes del relato marco emplean un método de tipo fantástico para crear personajes ficticios y acontecimientos de su imaginación. Utilizan la imaginación para influir en la Historia, los hechos que supuestamente tienen lugar de forma objetiva. Es decir, llevan a cabo una transgresión de la esfera realista. Las ficciones que cuentan los personajes al comienzo crean el espacio propicio para la posterior invención de Napoleón. Del mismo modo que Ascanio inventa al general Della Porta, Flaviarosa, su mujer, hacer circular rumores que los súbditos creen surgidos entre ellos: «Lo que la gente no llegó a saber a su debido tiempo (cuando lo sospeché, ya las cosas no tenían remedio) era que todas estas opiniones se elaboraban en el gabinete de Flaviarosa, que desde él se propalaban, y que el viejo raposo (el padre de Flaviarosa) solía darles forma verbal definitiva» (112). La Isla se convierte en un lugar en el que la imaginación de los personajes moldea la realidad en que viven.

Más tarde, en la finca del cónsul de Inglaterra, se reúnen Chateaubriand, Marie (la amada de Chateaubriand), Nelson, Lady Hamilton, Metternich, la condesa de Lieven, Agnesse, Nicolás, Flaviarosa, Algernon Smith (el cónsul) y Napollione (el criado de Algernon). Aparecen en un mismo plano personajes históricos (Chateaubriand, Nelson, Lady Hamilton y la condesa de Lieven) y personajes inventados (Marie, Agnesse, Nicolás, Flaviarosa, Algernon Smith y Napollione). El juego está en que el narrador

cuenta aspectos de los personajes históricos que no están registrados en documentos y hace como que los personajes inventados son reales. Inventa los encuentros amorosos de Chateaubriand con Marie³⁰ y presenta a Agnesse como testigo de los sucesos del Primer imperio francés, respectivamente.

En la reunión, se plantea que la Historia del Primer imperio francés es incomprensible: «¿Qué es la nación? ¿Qué quiere decir el pueblo en armas? Estamos acostumbrados a que la historia la conduzcan ciertas cabezas visibles, sea Cromwell, sea Federico II, pero la Francia de hoy, o permanece acéfala (y no quiero aludir a un episodio triste para todos), o su multicefalia proclamada es absolutamente incalculable ¿A quién declarar la guerra? ¿Con quién firmar las paces?» (280). Resulta necesaria la figura de un líder que protagonice los hechos que llevan a cabo las fuerzas francesas. Los diversos hechos que tienen lugar a principios del siglo XIX deben tener una lógica, la forma más fácil de comprenderlos es que un genio militar represente todas las acciones llevadas a cabo por Francia. Hace falta el mito del héroe fundador de la Francia moderna: «Por eso —le respondió Chateaubriand— estamos procurando, de algún modo, la Restauración. Necesitamos un rey que simbolice a Francia.» El cónsul piensa que basta con que el personaje tenga nombre: «¿Y por qué no un rey fantasma? —intervino el cónsul—; daría el mismo resultado». Sin embargo, Chateaubriand señala que es necesario también tenga un marco histórico: «Un rey fantasma no puede subsistir si no aparece incluido en una dinastía de prolongado abolengo, y eso es lo único que tenemos. La República puede destruir los retratos de los reyes y aventar sus cenizas, pero no su recuerdo» (280).

La conclusión lógica del anterior diálogo es que lo que se necesita es crear una ficción. El cónsul se adelanta al resto diciendo: «Si no disponen de esa persona, invéntenla». Esto deja un poco perplejos al resto: «¿En el sentido etimológico de descubrir, o en el más popular de sacar algo de la nada?». El cónsul aclara: «En este último, precisamente, pero, entiéndame bien: sacar de la nada algo que siga siendo nada

³⁰ El narrador hace explícito que Marie es un personaje de su imaginación: «¡Ay, Ariadna, mis dotes de creador de alegorías son verdaderamente escasas, y lo único que logré entonces ver fue una princesa rubia de buena talla que se inclinaba un poco hacia un vizconde bajo!» (274).

al mismo tiempo que lo es todo» (281). Con el fin de dar explicación a la Historia, primero inventan un nombre, es necesario «poner una firma a una operación bien hecha, como lo es la conquista de Italia, tan perfecta que parece concebida y ejecutada por la misma persona, y ésta, un genio de la estrategia» (283). Los personajes reunidos funcionan como narradores de la Historia, emplean su imaginación para crear un personaje que supuestamente vive en su mundo. Escriben de forma colectiva a ese líder, por lo que deben ponerse de acuerdo en sus características. Resulta humorístico que, antes de haber determinado otros aspectos, pelean por el rango que ha de tener su personaje. Nelson, comandante inglés, pretende que sea un sargento; lo cual enfada al francés Chateaubriand: «Excelencia —le dijo—, la historia de Francia exige la más alta jerarquía para sus protagonistas» (282). De este modo, se hace explícito el criterio de verosimilitud, según Chateaubriand, la grandeza de las acciones de Francia necesita de un personaje igualmente grande. Torrente Ballester reflexiona acerca de la posibilidad de que la Historia no responda a hechos objetivos, ni siquiera a la percepción subjetiva de los hechos, sino a una pura invención. En *La Isla*, el mito ha decorado al hombre: «se demuestra que el hombre descrito (un Napoleón mitificado por un proceso bastante comparable a los de la propaganda comercial actual, procedimientos de *marketing*) nunca existió, que simplemente fue un recurso fabricado por varios diplomáticos europeos...» (Pérez, 2005 *La Isla*: 22). A continuación, se va a analizar en detalle cómo es esta invención.

Modelo de emperador

Como se ha dicho, la primera tarea es dar con nombre para el personaje: «Pero, ¿y el nombre, señora? —preguntó Chateaubriand—, ¿no comprende que lo primero es un nombre que lo resuma todo, que lo explique y que lo signifique? Un nombre y una figura, naturalmente. La historia la hacen los héroes, y los héroes son, a fin de cuentas, nada más que nombre y facha, que palabra y retrato» (283). *La Isla* desfamiliariza la narración que sostiene la Historia, como toda narración, está hecha de palabras. La Historia se construye en base a documentos, dentro de los cuales sus personajes son solo juegos de lenguaje. La imaginación sigue caminos sorprendentes y humorísticos.

Flaviarosa empieza la caracterización del gran héroe francés inspirándose en un humilde criado: «¿Cómo te llamas?» «Napollione, señora. Napollione Buonaparte». «¿Dónde, cuándo has nacido?» «En Ajaccio, señora, el año sesenta y nueve, hijo de Carlos y de Leticia Ramolino, buena gente, no hay más que verme». «Gracias, Napollione, puedes ya retirarte». Flaviarosa se volvió a los comensales: «Tenemos ya una fe de bautismo, que es ya como tener una persona. Hijo de padres conocidos. ¡Fíjense ustedes!, un pasado, una historia. ¡Un montón de páginas en blanco para genealogistas y cronistas!» (283-284).

Una vez que el personaje tiene un nombre y unas ciertas características, hay que inventarle un pasado. Del mismo modo que Nicolás escribe un poema sobre las hazañas del general Della Porta, Chateaubriand escribe el pasado de Napoleón: «Marie me ha sugerido que, puesto que soy poeta... En fin, que sea yo quien le invente una biografía y un modo conveniente de ser a la Majestad Imperial de Napoleón I, al que, como es natural, habrá que imaginar etapas precedentes» (285). La figura de Napoleón está sometida a un proceso de mitificación-desmitificación. Por un lado, los hombres presentes en la reunión inventan sus victorias militares, le convierten en el mito del héroe invencible. Por otro lado, las mujeres inventan sus fracasos amorosos. Napoleón es caracterizado desde una visión humorística propia de la estética grotesca. Por su genio militar, es admirable, pero su físico es vulgar. Se toma el nombre del bello y humilde Napollione, para crear al feo y poderoso Napoleón. Para compensar sus victorias en el campo de batalla, le imaginan como un fracasado en su relación con las mujeres: «Victorioso y vencido» (286).

También, es humorística la forma con que es inventado. Las mujeres se reúnen en círculo para «intervenir en el futuro del mundo» (287), mientras se escuchan de fondo los oficios del Viernes Santo. El momento trascendental para el devenir de la humanidad se presenta en un ambiente sagrado y con cierta ritualidad seria que es rota por el modo con que es narrada: «se pusieron en cuclillas y en redondo, como si fueran a mear juntas, y por algo de la irregularidad geométrica de la figura compuesta (mal compuesta), recayó en la condesa la voz cantante» (287). La seriedad se viene abajo por

la apreciación del narrador de que el modo en que se juntan es más propio de hacer necesidades que de fabular un líder mundial y la condesa no toma la palabra por su liderazgo en la tarea, sino por la imperfección del círculo que forman las mujeres. La condesa decide dar la palabra a la más joven y la respuesta es una disputa entre las mujeres. Después, la condesa propone que hablen primero las solteras, con lo que se descubre que todas están casadas, pero con hombres distintos a los que las acompañan esa noche. La noble tarea de inventar a Napoleón se produce en medio de una cómica situación de infidelidad.

Finalmente, deciden el turno de palabra al azar y acuerdan que deben caracterizarlo como un hombre poco atractivo para que resulte verosímil: «si encima de vencedor en las batallas hacemos de Napoleón un victorioso en el lecho, no va a haber quien lo resista y, sobre todo, no va a haber quien lo crea. Lo realmente humano es el desequilibrio, ¿no os parece?» (288-289). Las mujeres caracterizan a Napoleón con las carencias que tienen sus maridos: es dado a la farsa, a aparentar lo que no es, esto es, alardea de conquistas, pero, en realidad, no tiene éxito con las mujeres; tiene un físico poco apropiado para el amor; y las mujeres lo engañan y él quisiera engañarlas a ellas, pero no puede. Ante este retrato, Agnesse suspira porque siente lástima de él. Ella reclama que, al menos, una mujer lo ame. Además de inventar a Napoleón, las mujeres se proponen escribir cartas ficticias a sus esposas, en caso de que llegue a tener más de una. Las mujeres hacen todo lo posible para que la figura de Napoleón parezca real. Este no solo tiene una vida pública, sino también sentimental.

«Los caballeros, entretanto [...] habían elaborado el retrato de un militar genial que fuera al tiempo un magistral legislador y un cauto gobernante, si bien con ciertas restricciones verbales que, aplicadas según fueron enunciadas, reducían a términos más ponderados el genio militar, el talento legislativo y la habilidad política: de semejante ejercicio imaginativo y dialéctico resultaba un Napoleón atrayente, aunque únicamente en sus líneas generales, ya que los detalles tendrían que inventarlos por su cuenta los franceses, ingleses y austríacos reunidos en una comisión prevista y de acuerdo con planes convenientemente meditados por las cancillerías con la colaboración de

historiadores y poetas» (292). De la misma forma que se comentó que el amor une a los personajes en una narración colectiva, la invención de Napoleón se supone que es un proyecto que implica a muchas personas. La Historia aparece como una ficción elaborada a muchas manos.

Pese a que parece que Napoleón es un personaje inventado, se dice que su invención «es el acontecimiento histórico más importante de su tiempo y uno de los capitales de la historia contemporánea, de magnitud equivalente a las de la muerte de Robespierre, la publicación de *Das Kapital*, la aparición en París de Cleo de Merode o el pánico causado por el cometa Halley» (249). Se compara la imaginación que emplean los personajes con hechos verdaderamente sucedidos. La imaginación tiene un valor real dentro de la ficción, la invención de Napoleón determina el mundo en el que viven los personajes. En cambio, al mismo tiempo, la caracterización de Napoleón es un juego de palabras; él es, dentro de *La Isla*, un juego lingüístico; aunque existiera verdaderamente dentro de la ficción, el retrato que hacen los personajes durante la reunión no dependería de sus características, sino de la imaginación de estos: «Existe una curva ascendente mediante la cual el hombre va siendo desplazado mientras el mito creciente ocupa cada vez mayor espacio, a la vez que se ensancha un abismo entre vida y mito, verdad y literatura en la supuesta “historia”» (Pérez, 2005 *La Isla*: 22).

2.2 La biografía ficcionalizada en *Dafne y ensueños*

Autobiografía de la imaginación

El escritor transforma los hechos sucedidos en ficciones. En el anterior apartado, se ha visto cómo Torrente Ballester toma un personaje histórico para inventar relato sobre él; del mismo modo, sus experiencias le sirven como base para crear ficciones. En la obra de Torrente Ballester, se produce una ambigüedad entre los aspectos que pertenecen a la realidad exterior al libro y a la realidad de la ficción. En *Dafne*, los aspectos biográficos de Torrente Ballester y las referencias a hechos históricos están contaminados con imaginación y las ficciones a que se mencionan están contaminadas del conocimiento que el autor tiene del mundo. Esta doble contaminación se va a explicar a lo largo del capítulo. Resulta difícil decidir si *Dafne* es una autobiografía o una novela (Fernández, *Fantasma*:16)³¹. Esta confusión es un elemento central en la narrativa de Torrente Ballester, puesto que concebía que no hay separación entre la realidad y la ficción.

Los textos de Torrente Ballester recogen sus propias experiencias, sus lecturas y lo que su razón le dicta sobre el mundo. Estos elementos son propios de un texto autobiográfico o ensayístico. En cualquier caso, los textos cuentan algo sobre la realidad del autor, ya sea sobre sí mismo o sobre el mundo que lo rodea. Por otra parte, resulta evidente que no recoge ni los hechos propios ni los ajenos tal cual sucedieron. La realidad es el disparadero sobre el que la creatividad del autor construye una historia inventada. No es que el texto se quede a medio camino entre lo autobiográfico/histórico y la ficción porque, para Torrente Ballester, estos términos no son dos polos, sino que son elementos que forman parte de cualquier texto. Como dice Fernández, la convivencia de lo real y lo fantástico sitúa al texto «fuera o al borde de lo autobiográfico» (*Fantasma*: 16). El autor juega con lo autobiográfico, pero no cuenta su

³¹ Este debate respecto al género al que pertenece *Dafne y ensueños* ha sido tratado por diversos académicos. En este trabajo, no interesa tanto la clasificación del texto como comprender el carácter limítrofe que tiene entre realidad y ficción.

experiencia, sino la experiencia de su imaginación. «El autor no es más que un observador del teatro de su conciencia en donde transcurren las acciones de los personajes» (Loureiro, 1990: 193). Torrente Ballester hace explícito en *Dafne* que escribe aquello que su conciencia (o imaginación) le ofrece.

Para entender *Dafne*, hay que recordar que Torrente Ballester señaló que la esfera realista y la esfera fantástica están altamente relacionadas. En ambos casos, opera la imaginación y tienden a confundirse. A lo largo de este apartado, se estudiará esta relación. Para Torrente Ballester, todo lo real se puede expresar por medios imaginativos. En muchas autobiografías, los autores se centran en los hechos que han vivido, tratan de captar las circunstancias objetivas que han experimentado; sin embargo, para Torrente Ballester lo más importante no son los sucesos como tal, sino la imaginación que despiertan en él. Tal como dice Ricardo Fernández Romero, *Dafne* es una autobiografía que presenta «no tanto hechos como una percepción infantil» (Loureiro, 2006: II), la forma de ver el mundo de un niño con una gran capacidad para fantasear. Por lo tanto, *Dafne* es una autobiografía de la imaginación.

En *Dafne* alternan «los capítulos referenciales de hechos con capítulos cuya referencialidad (la imaginación) resulta más complicada» (Loureiro, 2006: V). Se mencionan aspectos que bien pudieron pasarle al autor, como son la infancia en Galicia y las disputas de familia. También, aparecen elementos sobre las ficciones que escribió Torrente Ballester. Por ejemplo, se habla de un diablillo, que su abuela decía haber encerrado, en el que se inspiró Leporello (20), personaje de *Don Juan*. No interesa saber si los datos que aparecen de la Galicia natal son reales, pero se puede intuir un fondo real o, al menos, real para la imaginación del autor. Asimismo, es fácil ver la continuidad que hay entre los hechos que pudieran haber sucedido y la imaginación del autor. Torrente Ballester se desdobra en el texto en Gonzalito, narrador muy próximo a él. Se ha de considerar a Gonzalito un trasunto de Torrente Ballester porque, pese a que es evidente que Gonzalo Torrente Ballester y Gonzalito se refieren a la misma persona, el primero es el autor real, mientras que el segundo es la ficción que construye el primero acerca de sus primeros años de vida.

Gonzalito tiene una sensibilidad que le hace sufrir. Su imaginación le llena de inquietudes, pero le ayuda a comprender el mundo en que vive. Gonzalito percibe su entorno como si lo leyese, capta las personalidades de quienes lo rodean y las historias que tienen lugar entre ellos; y las expresa en las palabras que su imaginación le dicta. El lenguaje sirve a Gonzalito para comprender en profundidad el mundo en el que vive. Las historias que cuenta, aunque sean ficciones, muestran elementos sobre el ser humano y la relación que tiene con su entorno. Las ficciones descubren «la verdad escondida en el corazón de las mentiras humanas. Porque en los engaños de la literatura no hay ningún engaño» (Vargas Llosa, 2002: 25). Gonzalito es un chico solitario, pero, gracias a su imaginación, no está solo. Encuentra compañía y desarrolla dos formas de percibir el mundo a través de dos personajes contrapuestos: Dafne y Obdulia. «Dafne transcurría como un río lento, mientras que Obdulia era la viveza misma [...] Así eran ellas de distintas, y así andaban por mundos estrictamente diferenciados [...] aunque juntos» (11-12). Mientras que Obdulia representa los aspectos terrenales, Dafne es la imaginación. Gonzalito quiere escapar de la vida cotidiana y opresiva en la que se encuentra con Obdulia y estar con Dafne, que le hace soñar con sus historias.

En *El Quijote*, Alonso Quijano escoge «modelos» literarios (Torrente Ballester, 1975: 26) como guía para construir la personalidad de don Quijote. Se sirve de ficciones para generar el personaje que quiere vivir. Por su parte, Gonzalito en *Dafne* también es influido por sus lecturas, sigue ciertos modelos literarios. Además, es influido por su misma imaginación. Él inventa a Dafne y Obdulia, quienes, después, le sirven de inspiración: «jamás pensé en la ejemplaridad de las historias [...] ni nadie de los que las contaron, Obdulia o Dafne, lo hizo para moralizarme, sino para llenar de algo mi fantasía vacante» (15). Estos personajes, especialmente Dafne, estimulan la imaginación de Gonzalito. Torrente Ballester señala que la imitación es un proceso necesario para el ser humano y para el creador: «La imitación es un fenómeno universal y necesario» (1975: 26). Así, Gonzalito imita las aventuras de Julián, el protagonista de *Los invasores* de Francisco Suárez; e imita a los contadores de historias que hay a su alrededor. Además, los personajes que inventa adquieren autonomía y también le sirven de modelos. De modo que Gonzalito se sirve de modelos reales e inventados.

Dafne y las otras obras analizadas de Torrente Ballester tratan acerca de la búsqueda de la identidad mediante el empleo de las palabras. Los narradores torrentinos usan la palabra para crear un mundo ficticio, al tiempo que van construyéndose una personalidad como personas y como escritores (Blackwell: 141). En el caso de *Dafne*, este aspecto es especialmente complejo porque Torrente Ballester delega la narración en Gonzalito, un personaje que es, en muchos aspectos, él mismo. Torrente Ballester cuenta sus experiencias de infancia y primera juventud ficcionalizadas. Según el texto, Gonzalito adquiere en sus primeros años una percepción de la realidad llena de imaginación.

Pese a todo, *Dafne* no es una biografía, sino que las referencias autobiográficas sirven de base a un relato, son la materia que es tratada de modo artístico. De manera que los aspectos que tienen que ver con Torrente Ballester como hombre real quedan modificados por el ejercicio de imaginación. Como se ha visto respecto de otras obras torrentinas, en el proceso de escritura, el autor (narrador) experimenta a través de sus personajes diferentes identidades. El sujeto que se ocupa de contar la historia se desdobra en diversos personajes. En el caso de *Dafne*, Torrente Ballester se desdobra en Gonzalito y este, a su vez, se desdobra en Julián, el protagonista de *Los invasores*. Según Borja Rodríguez, el autobiografismo de Torrente Ballester «se manifiesta ante todo en los múltiples desdoblamientos que Torrente lleva a cabo» en sus obras (Loureiro, 2006: VI). El desdoblamiento es un procedimiento que permite convertir lo que realmente ha sucedido en la vida del autor en ficción de personajes. Torrente Ballester escribe sus relatos con la idea de que todos los seres humanos somos, en parte, personajes, estamos determinados por las palabras. Con ellas construimos nuestra identidad, tal como se hace con los personajes ficticios. Partiendo de aquí, resulta verosímil que el autor se desdoble en narradores, que a su vez se desdoblen en otros personajes.

Los libros despertaron la imaginación de Torrente Ballester. Los autores suelen ser ávidos lectores, como resalta la siguiente cita de Gonzalito: «Cuántas novelas habré

leído, Dios mío, durante mi larga vida? ¿Es que puedo recordar, no ya qué año o qué mes, sino qué sola semana habrá pasado sin novela?» (225). Los personajes de las novelas y sus aventuras pasaban a formar parte de la vida del narrador (autor). La novela *Los invasores* de Francisco Suárez marca especialmente a Torrente Ballester. El autor se mete en el texto que lee, lo vive desde dentro: «esos dos hombres que dirimen cuestiones particulares mientras que encima de ellos contienden a cañonazos Napoleón y el mundo, la viví con la integridad de mi persona, como otros muchos acontecimientos de esta novela, cuyo protagonista, Julián [...] fue el héroe de mis primeros años infantiles» (229).

Las palabras construyen la imaginación. En un primer momento, el escritor enriquece esta con las historias que cuentan otros. Así, dice Gonzalito que en su casa le contaban historias «para llenar de algo mi fantasía vacante y un poco también para que no me sintiera en el mundo como quien dice improvisado, sin raíz de que echar mano» (15). El mundo interior del autor surge del exterior, de los contactos que tiene con la realidad y con las personas que están a su alrededor. La escritura es un proceso colectivo, en el que participan todos los que cuentan historias al escritor, el cual las aprovecha para desarrollar su identidad y una determinada visión de las cosas. Toda la existencia de Torrente Ballester o de Gonzalito, la de cualquier escritor y, en buena medida, la de cualquier persona está marcada por las palabras.

Los escritores tienen la capacidad de tomar las palabras y transformarlas en relatos originales. Gonzalito se identifica de tal forma con los protagonistas de las novelas que acaba por creer que es él el personaje, su identidad se confunde con la del héroe y acaba por suplantar a este. «Tal como Torrente relata en *Dafne y ensueños*, el poder mágico de sus lecturas infantiles residía en la capacidad que tenían de convertirse en otro, de extrañarse de sí mismo, proceso a través del cual podía decirse que Torrente co-creaba las obras que leía» (Loureiro, 2006: VIII). En un primer momento, Gonzalito vive como si fuera Julián, pero, después, es él quien vive las aventuras y no el personaje creado por Francisco Suárez. Como señala Julia Fernández, Gonzalito emplea todos los elementos lingüísticos para construir la aventura que él vive. «Palabras, los relatos de la

abuela, las imaginaciones del niño, racionalizadas, puestas bajo la lupa de la ironía y la conciencia crítica, pero no por ello menos conformadoras de la identidad del niño» (19).

Torrente Ballester emplea muy diversas fuentes para sus obras. En *Dafne* cuenta cómo toma un texto (*Los invasores*) y lo adapta de acuerdo a su propia imaginación. Según Sagrario Ruiz Baños, esta adaptación sigue un tipo de metaforización diferente al de obras anteriores. En obras como *La saga*, *Fragmentos* y *La Isla* la metáfora produce el siguiente efecto: «desrealizante y relativista que *ironiza* la realidad, desde la sustancial relativización del concepto de *deshumanización* artística, que paradójicamente *crea* la realidad del mundo autónomo novelesco» (Ruiz, 2005: 76). La realidad de los hechos que ocurren en la novela se reduce a los caprichos del narrador. En estos casos, «Los conceptos de mimesis y realidad quedan absolutamente relativizados» (Ruiz, 2005: 76). Los acontecimientos históricos y las referencias a lugares y personajes que existen fuera del libro no son importantes, lo fundamental está en la invención que hacen los narradores. Los textos parodian la realidad, que, en el mundo de la ficción, no es más que palabras. En cambio, *Dafne* parte de la biografía del autor. Tampoco interesa si hay mimesis o no, si el texto se parece a lo que ha vivido Torrente Ballester, sino el juego de palabras. Pero, como se va a ver, la parodia se desplaza a la figura del narrador. El texto no trata con humor el mundo en que vive el que la cuenta, sino las pretensiones de su autor/narrador.

Inspiración en narraciones cotidianas

Las personas que rodean a Gonzalito, mucho antes de que él sea escritor, cuentan historias que van a influir en lo que después escribirá cuando sea adulto. El autor va aprendiendo de su entorno a fantasear historias. En el caso de *Dafne*, Gonzalito recibe inspiración de tres ámbitos.

En primer lugar, la imaginación de Gonzalito es cultivada por las historias que escucha en su núcleo familiar. Desde muy pequeño, sus familiares pueblan su imaginación con personajes, como es el caso del demonio que le dicen que está atrapado en casa de su abuela: «cuando amanecí a la conciencia, digo, aquel demonio ya estaba allí, con sus bigotes, sabía que estaba, y algunas veces me lo dejaban ver» (19). La imaginación de la abuela se traslada a su nieto con tal fuerza que este ve al demonio con todo detalle. La abuela dice que el demonio está atrapado por un conjuro de palabras. Gonzalito aprende la fuerza que tiene el lenguaje de su abuela y sus tías. Al demonio no le retiene propiamente nada físico, sino que «de quien estaba prisionero era de unas palabras» (21). Francisca y Flora juegan con las palabras para atraparlo: «Fue una red de palabras, dichas desde la galería por Francisca y por Flora, al alimón³², como canto alternado o responsorio».

El juego consiste en hacer como si las palabras tienen un verdadero poder sobre la realidad en que viven los personajes. Tienen tal poder que abuela, tías y Gonzalito creen real al demonio y este supuestamente no puede liberarse de ellas. «Lo metieron en aquel cuchitril de piedra por la apariencia de las rejas, que estaban como signo de las palabras, como pura metáfora» (22). Más tarde, Gonzalillo libera al demonio con otras palabras. Ni él ni su abuela entienden las palabras que emplea, pero funcionan porque «la virtud de las palabras obra por ellas mismas» (23). Tal como señala Janet Pérez, Gonzalito recibe en su núcleo familiar los materiales para su escritura. «Resulta

³² Según el Diccionario de la Real Academia de la lengua Española, alimón es un juego de muchachos que, divididos en dos bandos y asidos de las manos, se colocaban frente a frente y avanzaban y retrocedían a la vez cantando alternadamente unos versos.

evidente la colaboración de adultos, parientes o sirvientes [...] que así involucraban al niño en la experiencia viva-y con testigos-de su amistad con “aquel diablo, que se llamaba Federico” que se encontraba “preso en aquella habitación toda de piedra”» (2006: 43-44).

De este modo, se pone de relieve que la escritura es un proceso colaborativo, al menos en cuanto que los autores generan su imaginario en cooperación con otras personas. Habitualmente, el escritor lleva a cabo su labor en solitario (aunque no se ha de olvidar la influencia que ha recibido de otras personas), pero, a veces, incluso otras personas le ayudan a escribir. Estas reflexiones son importantes para entender el proceso creativo en general y, en particular, el de Torrente Ballester, quien refleja las influencias que recibe de su entorno en sus novelas. La figura del demonio será muy importante en su obra, especialmente en *Don Juan*; las personas a quien conoció se reflejan en su obra; y en sus novelas aparecen numerosos personajes que ayudan o estorban al narrador, que se suman al esfuerzo que hace éste de contar una historia.

Dafne establece puentes entre realidad y ficción a través de la imaginación. La imaginación es aquello que permite comprender la realidad; es lo que le permite al ser humano dar sentido a su experiencia; sin embargo, cada persona configura su propio imaginario, cada individuo interpreta la realidad de un modo diferente. Por estos motivos, si bien los frutos de la imaginación son reales para el ser humano, no son la realidad misma. Son una construcción que cada cual hace de la realidad. De modo que la ficción, las palabras, emplean un modo especulativo para aproximarse a la realidad, posible, pero incierto. Así lo experimenta Gonzalito: «En realidad, todo lo que concierne a las Torres Mochas es razonablemente inseguro, por no dejarlo en la incertidumbre misma, y donde no hay certidumbre hay indeterminación, que, más o menos, por ahí se va» (11). Las palabras que usa Torrente Ballester en el texto refieren su experiencia del mundo en que vive, que es cuanto puede decir de este. Rememora distintos lugares y eventos de su infancia. Sus recuerdos son una reconstrucción del pasado, es probable que las cosas no pasaran tal cual lo recuerda, pero lo que el autor transmite es el modo en que esos hechos le han afectado a él. Se podría decir que el

relato que hace Gonzalito es real para él, es la percepción que tiene de sí mismo y del mundo en el que vive.

En segundo lugar, Gonzalito inventa el personaje de Dafne, pero juega a que ella realmente existe. En cualquier caso, en la imaginación de Gonzalito, ella es autónoma y activa. El mundo se vuelve más interesante gracias a Dafne. El narrador descubre la peculiaridades de la estancia que comparte con ella: «descubría que atesoraba sombras, ecos, profundidades y misterios» (29). Asimismo, Gonzalito adquiere conciencia de su masculinidad por la palabra de Dafne. «Pero ninguna de ellas (otras mujeres) había dicho aún que fuera un hombre, Gonzalito, sino Dafne cuando nadie lo esperaba, cuando fue para mí como quien abre una puerta y muestra una senda» (30). Gonzalito se convierte en hombre porque así lo llama una mujer, como dicen los versos machadianos. Esta mujer alimenta su imaginación y le guía en el camino de convertirse en escritor. Pese a que su familia no quiere que se dedique a la Literatura, él se siente apoyado por las palabras de Dafne (31).

Del mismo modo, la ficción alimenta a la ficción. Dafne le lee a Torrente Ballester *Los invasores*: «Pero la historia de *Los invasores*, sus relatos secundarios y muchos acontecimientos aislados, me los contó Dafne, no una, muchas veces; me los contaba siempre que quería apaciguarme, cuando se proponía sacarme de la realidad y lanzarme por elevación a las más atrevidas imaginaciones» (229). Dafne convierte la Literatura en un vía para que Gonzalito ejercite su capacidad creativa. La fértil imaginación del autor, que recoge todo lo que cuentan las personas a su alrededor, crea sin cesar ficciones, que a su vez realimentan la ficción del autor. Es como si los personajes de Gonzalito (Torrente Ballester) estuvieran vivos y cooperasen con él en la escritura de nuevas obras. Este el caso de Dafne, personaje que espolea la imaginación de Torrente Ballester. En los labios de Dafne, de la ficción misma, la novela *Los invasores* enriquece interiormente a Gonzalito, va descubriendo su historia, sus historias secundarias y toda suerte de detalles que le servirán más adelante para escribir.

Dafne saca a Gonzalito de la realidad para introducirle en la creación de ficciones; y, gracias a ella, se desdobra en otros personajes: «Dafne tenía en sus labios el secreto de la palabra que me sacaba de mí y me transformaba: lo mismo en Napoleón que en Julián, el capitán del *Relámpago*, el que burló en el Támesis a dos fragatas inglesas...» (229). Gonzalito se transforma tanto en personajes históricos (reales fuera de la ficción) como ficticios. De manera que su imaginación le lleva a revivir tanto aspectos de la esfera realista (Historia) como de la esfera fantástica (ficción). La imaginación de Gonzalito, apoyada en Dafne, crece más y más en este diálogo entre ambas esferas. Como se va a comentar, realidad y ficción quedan estrechamente vinculadas y se alimentan mutuamente.

La invitación a la imaginación que hace Dafne a Gonzalito lo transforma. Siente que cambia de lugar y que él mismo es diferente: «yo solía pasar de la jurisdicción de mi madre a la de Dafne, de mi rincón en casa de mi abuela a aquel recinto en lo más alto de las Torres Mochas...» (233). En las Torres Mochas, un lugar hecho de palabras, que descubre con Dafne, es capaz de imaginar cualquier cosa. Y Gonzalito añade lo siguiente: «de mero espectador me convertía, sin otra transición que subir las escaleras, en una especie de *deus ex machina*» (233). Como le ocurre a otros narradores torrentinos, a medida que Gonzalito va ganando capacidad para imaginar, pasa de una posición de pasividad, de receptor de historias, a una postura activa, de creador de historias.

En tercer lugar, Gonzalito escucha hablar sobre Trafalgar en las celebraciones con la familia extensa. Desde los tiempos de aquella batalla, se convierte en una costumbre analizar la batalla en las reuniones familiares: «...cada año se empezaba por el principio: el consejo de guerra, los acuerdos tomados, las órdenes de Villeneuve...» (232). Los hombres que discuten la guerra no profundizan en el tema, sino que recrean la Historia. Cuentan los hechos sucedidos, del mismo modo que puede hacer un novelista histórico. Pese a que pretenden ser objetivos respecto a los hechos, es evidente que narran la batalla de Trafalgar introduciendo imaginación y procedimientos de estilo propios de la Literatura. Los hombres se refieren a los estudios que se han hecho sobre

la guerra del siguiente modo: «...los gráficos de los estudios se reproducían con aproximaciones muy remotas, metáforas audaces, aunque evidentes, encima de la mesa, imaginada como la mar de Cádiz bajo una cerrazón del horizonte y amenazas de tormenta» (232). A partir de los datos históricos, los hombres de las reuniones generan un relato con su forma de percibir la batalla y su forma de expresarlos. Esta combinación entre hechos ocurridos y forma literaria de contarlos configura el modelo que guía la escritura de Gonzalito. Tras escuchar a los hombres de las reuniones familiares, a Gonzalito le surge la necesidad de rescribir la Historia. Esto se comentará más adelante.

Recordar e inventar el pasado

Las narraciones son necesarias para que perdure la memoria de la sociedad humana. Las historias relacionan a los vivos y los muertos porque lo que queda de estos últimos son palabras, permanecen en las historias que los vivos cuentan de ellos (15). Esa palabra adquiere la forma de personajes. La palabra le sirve a Gonzalito para recuperar el pasado. En el momento que el narrador relata, él ya es mayor y recuerda su infancia. Muchos lugares y personas han desaparecido, pero él puede mantenerlos con vida en su texto. En el presente narrativo, tanto las personas que conoció Gonzalito en sus primeros años como los espacios que habitó han desaparecido materialmente. No obstante, Gonzalito los puede mantener vivos con la palabra. Es especialmente interesante el caso de las Torres Mochas, un escenario que inventa Gonzalito, en el que pretende que vivieron sus familiares y los personajes que inventa. Confiesa Gonzalito que: «Las Torres Mochas no existen, se han muerto todos los que habían conocido y escuchado a la bisabuela Carmen, y yo sólo [...] levanto esa columna inmensa de la memoria» (14). Las Torres son solo palabras (16), con las que juega como narrador. A partir de un mundo real, Gonzalito crea el mundo ficticio de las Torres Mochas y, años después, recuerda con cariño esa ficción: «Si ahora las Torres Mochas son recuerdo de palabras, en otro tiempo fueron palabras nada más, magnificas palabras que levantaban los grandes espacios interiores» (15).

Los recuerdos de Gonzalito no son objetivos, sino que son impresiones subjetivas de un narrador. La memoria del ser humano es selectiva en cuanto que fija solo ciertos datos del hecho que percibe; y creativa en el sentido de que genera una cierta interpretación de lo recordado. Gonzalito recuerda solo los hechos que llamaron su atención y lo hace de acuerdo a su gran imaginación. Su imaginación transforma el recuerdo de forma que llega a tener diversos recuerdos respecto de un mismo hecho y se da cuenta que el pasado que trae a su texto es una huella reconstruida (11). Se podría pensar que, entonces, los recuerdos de Gonzalito no tienen ninguna validez, no reflejan los hechos que vive. Sin embargo, el carácter subjetivo de los recuerdos es inevitable, la única realidad a la que el ser humano tiene acceso es al diálogo entre el mundo y la percepción individual que tiene que cada uno.

Gonzalito ofrece una posible visión de su mundo, la de un escritor en ciernes al que le gusta jugar con el lenguaje. A lo largo de la vida, las relaciones entre realidad y la fantasía van cambiando. Para los niños, estos ámbitos son muy próximos, interactúan sin distinción entre ambos. Cualquier situación de la vida puede convertirse en un juego gracias a la imaginación. Conforme se desarrolla el razonamiento, los seres humanos establecen diferencias. La realidad parece distanciarse de la fantasía. No obstante, algunos individuos mantienen una capacidad grande para la imaginación, como le ocurre a Gonzalito: «Y no deja de ser curioso que lo que realmente me mantuvo y me mantiene más o menos relacionado con los vivos y los muertos, más con los muertos, sean solo palabras: porque eso son las historias que me contaron para darme fundamento» (15). Gonzalito vive su vida real a través de las historias, de las ficciones empezadas por personas cercanas a él, las cuales se dedica a terminar.

La imaginación permite que Gonzalito profundice en aspectos de la vida que se presentaron a él en sus primeros años de vida: «...vida y muerte, realidad y fantasía, pasado y presente formaban un mismo todo sin fisuras, fundamentado en historias, sin distinción en niveles de veracidad. Tan real es Dafne, tan reales son todas las criaturas-

vivas, muertas o imaginarias- de la mente infantil como la casona ancestral y las historias escuchadas, como los habitantes de la casa y el pan de cada día» (Pérez, 2006: 43). En este sentido, la imaginación es capaz de tratar todos los aspectos de la existencia humana; pero el escritor no se conforma con relatar su biografía de una forma creativa, sino que quiere experimentar aventuras a través de sus escritos. En el caso del narrador de *Dafne*, Gonzalito se propone ser el protagonista de las batallas marinas que cuenta. En el capítulo siete, Gonzalito suplanta poco a poco al protagonista de la novela *Los invasores*. En capítulos anteriores, Gonzalito empieza a desarrollar su competencia narrativa. En el capítulo siete, cuenta su lectura de la novela de Francisco Suárez. La novela *Los invasores* le impacta fuertemente y le lleva a fantasear. Se identifica con Julián, el aguerrido héroe que lucha contra los franceses, con tal intensidad que suplanta al héroe. El control que adquiere sobre la narración se refleja en el dominio que tiene sobre los sucesos, que vive como personaje: «Todavía cuando asenté mi pie en la empavesada era *un poco* Julián; pero cuando mi mano buscó la caña del timón y ordené: “abre de proa”, ya era yo» (238).

Gonzalito se va haciendo progresivamente con el control de la narración. En su aprendizaje se pueden percibir las carencias que todavía tiene como narrador con poca experiencia. Por ejemplo, en *Los invasores* aparece la palabra *guardamanos*, la cual desconoce y dificulta la capacidad de Gonzalito de seguir la historia. Con un gran sentido del humor, cada vez que aparece la palabra *guardamanos*, esta se presenta como si fuera un verdadero obstáculo físico a lo que se está contando: «...tuve que esquivar y dejar rápidamente por estribor a una especie de boya inesperada [...] que bien pudiera ser el dichoso *guardamancebo*» (238). Gonzalito se guía por el texto de *Los invasores*, el cual sufre modificaciones por la imaginación: «El texto estatúa que mi bote cruzaba la bahía “como una flecha” [...] pero seguramente Dafne no tenía tanta prisa, de modo que sus marineros bogaban con cierto ritmo tranquilo». Dafne maneja y transforma el lenguaje de la novela como una verdadera narradora que crea su propia historia. Se percibe especialmente el control que ejerce sobre lo que cuenta en el posesivo «sus». Los marineros de la novela *Los invasores* de Francisco Suárez son unos y los marineros que aparecen en el relato de Dafne son otros y le pertenecen a ella, porque, pese a que esta inspirados en los primeros, las palabras con que son narrados le pertenecen a Dafne.

Pero también se transforma la historia porque Gonzalito no es exactamente igual que Julián: «...el rey no había escrito en él (pliego) que yo era un excelente oficial, curtido en el cargo, y que se me admitiera a la batalla, sino que yo era un estratega original y que se me escuchase» (238).

En *Dafne* se produce una interesante desfamiliarización. Gonzalito narra dos hechos históricos: la batalla de Puentesampayo y la batalla de Trafalgar. Pudiera parecer que está tratando de contar los sucesos tal cual tuvieron lugar. Sin embargo, las informaciones de esos hechos están ficcionalizadas, porque los toma de una novela y del relato fantaseado por sus familiares. De modo que la objetividad queda puesta en duda. Asimismo, Gonzalito muestra que *Dafne* es un artificio lingüístico. En lugar de dar toda la información posible para recoger los hechos históricos, Gonzalito ofrece solo aquellos datos que le dicta su imaginación. Él mismo aparece como un personaje más dentro de los supuestos hechos históricos, pese a lo cual, no es tanto una persona como un discurso lingüístico. Gonzalito no tiene presencia física, sino que es solo palabras: «Fue algo en lo que no pensé y que, por lo tanto, no existió [...] *Lo más probable es que careciese de figura, que no fuese más que una voz*» (239). La voz es suficiente para ejercer poder dentro de la narración. Y, con sentido del humor, Gonzalito se lamenta de no haberse dado una presencia más imponente: «*Desaproveché la ocasión, única, para encasquetarme la casaca: Ascanio Aldobrandini se hubiera portado de otra manera*» (239). Gonzalito resalta el carácter exclusivamente lingüístico del relato que hace sobre las batallas. Los hechos históricos son un mero fondo para que él invente y, como dice, bien podría haberse presentado con el aspecto de uno de los personajes inventados por Torrente Ballester, Ascanio Aldobrandini, gobernante de *La Isla*.

La primera batalla relatada es la de Puentesampayo. El narrador la conoce a través de la novela *Los invasores*. Desde muy pequeño, a Torrente Ballester (y a su trasunto Gonzalito) le fascinó la Historia y, en especial, ciertos momentos como es la época napoleónica. En *La saga/fuga* se narra la Guerra de Independencia, *La Isla* trata sobre la invención de Napoleón y *Atardecer en Longwood* cuenta los años de Napoleón en el destierro de Santa Elena. Torrente Ballester (Gonzalito) leyó sobre era napoleónica

tanto en libros de Historia como en las novelas. La lectura de *Los invasores* despierta su imaginación y le sirve de inspiración para escribir: «...hacia 1970, utilicé el ardid de las fragatas para sacar de la mala situación en que se hallaba el barco de sir John Ballantyne, anclado en el Baralla» (230). El texto de Francisco Suárez, autor de *Los invasores*, ayuda a Torrente Ballester (Gonzalito) a escribir el pasaje en que John Ballantyne escapa audazmente de las fragatas inglesas. Como se ha dicho, Gonzalito se identifica con Julián, lo suplanta y vive sus aventuras en la batalla de Puentesampayo: «maté y morí, y mi cuerpo se lo llevó el río Verdugo entre unos juncos» (231)

Acto seguido, se narra la batalla de Trafalgar. Gonzalito se propone contar de nuevo este enfrentamiento cambiando el resultado. Como se ha visto, su imaginación se ha visto espoléada por las conversaciones en las reuniones familiares, por los relatos que escucha al respecto. Del mismo modo, a Gonzalito le resulta familiar la batalla por las referencias que hay en su entorno, las calles cercanas llevan los nombres de los héroes que participaron (240). Gonzalito transforma los hechos históricos en una ficción que relata, mediante las palabras pasa de la realidad a la fantasía (Fernández, *Fantasma*: 24). Es interesante que los cambios que pretende realizar Gonzalito sobre un hecho histórico del pasado no cuestionen las reglas del mundo en que él vive. Como se va a ver, esto se debe a que el juego con el lenguaje se mantiene en los límites de la esfera realista. Gonzalito no trata de hacer creer al lector que retrocede en el tiempo hasta la batalla de Trafalgar, sino que resalta que lo que cuenta es una «ensoñación» (240). Él se identifica con un personaje como podría hacerlo cualquier lector, pero, además, juega a que puede suplantarlo: «el único camino posible era el de Julián» (236). Se muestra la fuerza de la imaginación del narrador: «yo acostumbraba apoderarme de la personalidad de Julián, a meterme en ella, mejor dicho, y a visitar de este modo sus hazañas». El juego de *Dafne* está en mostrar cómo paulatinamente Gonzalito se introduce como personaje de una ficción: «...empecé a ser yo, tímidamente, y dejé de ser Julián sin que éste se percatara» (237).

La imaginación de Gonzalito le mueve a reescribir la Historia de modo ficcional: «cuando me venían aquellas veleidades de reformar el pasado y convertir en triunfo la

derrota [...] reconstruía la batalla en sus diversas fases...» (233). Gonzalito pretende dar con una estrategia más adecuada para que la flota franco-española venza a la inglesa: «reformular el pasado y convertir el triunfo en victoria» (233). El texto se sitúa en un no-tiempo (Fernández, *Fantasma*: 26), donde es posible «Jugar al “otra vez”, de ensayar una posibilidad» (Fernández, *Fantasma*: 27). Gonzalito revive para la ficción a los comandantes que participaron en la batalla. *Dafne* reflexiona sobre las relaciones entre realidad y ficción de un modo irónico. El ingenuo Gonzalito se propone rescribir la batalla de Trafalgar, de modo que franceses y españoles venzan a los ingleses; y expone un minucioso plan para conseguirlo. En un espacio de no-tiempo, un lugar imaginado por el autor, parece posible cambiar el desarrollo de la guerra. El narrador cree que da con una manera en que: «que Nelson se vería atrapado y vencido [...] A Collingwood, por aquella querencia que le tenía, le dejaba escapar...» (235). A través de la palabra, Gonzalito se apropia de la batalla y dispone cómo han de suceder las cosas.

Gonzalito necesita llegar hasta el consejo de guerra en que los franceses y los españoles discuten la estrategia: «Si yo pudiera exponer mi plan ante los comandantes reunidos en consejo, *a lo mejor la batalla de Trafalgar no se perdía*» (236). Gonzalito tiene que convertirse en personaje de su propio relato para poder dirigirlo. Y el modo de conseguirlo es apoderarse de «la personalidad de Julián» (235). Gonzalito aprovecha el juego de identificación que ha hecho páginas antes como justificación para ser un personaje más de la ficción que está escribiendo sobre la batalla de Trafalgar. Entonces, se encuentra con que en *Los invasores* aparece una palabra que desconoce: guardamancebo. Esta palabra le bloquea temporalmente porque, al no comprenderla, le resulta imposible seguir imaginando. Se trata de una palabra-marco (Fernández, *Fantasma*: 25), un término que para Gonzalito es imprescindible. Pese a todo, encuentra una solución, le pide a *Dafne* que no lea *Los invasores*, sino que lo cuente con sus palabras (237). De este modo, pueden evitar la palabra desconocida y seguir adelante con su ficción. Gonzalito y *Dafne* emplean la novela de Francisco Suárez como pretexto para su propio relato, del mismo modo que ocurre en las obras de la trilogía fantástica y en *Don Juan*.

Gonzalito se apoya en Dafne para relatar. Ella le guía hasta que él está preparado para narrar por su cuenta. Ella decide en qué partes es necesario que el narrador se detenga para dar detalles: «Dafne se detenía en el *Santa Ana* y su encuentro con el *Royal Sovereign*» (231). Además, Dafne le explica a Gonzalito cómo es la habitación en que está reunido el consejo de guerra y quiénes están en ella: «Le pregunté a Dafne cómo era la cámara del *Príncipe de Asturias* y me la describió» (239). Bajo la protección de ella, Gonzalito toma las riendas de la narración (241 ss.) y descubre nuevos detalles en la escena (244), pero tiene dificultades para inventar las reacciones de los otros personajes: «Tengo, sin embargo, que confesar que si bien no me costaba gran trabajo inventar mis palabras, las de los allí reunidos la imaginaba con dificultad...» (244).

Una vez expone su plan, los personajes cobran mayor vida: «Y fue entonces cuando de una banda y de otra de la mesa, como andanadas, surgieron las críticas y las alabanzas» (248). Parece como si los personajes estuviesen vivos y la escena ya no necesitara tanto esfuerzo por parte del narrador. En el momento en que relata la escena, no entiende el control que tiene sobre ella, pero sí después: «Ahora comprendo que imaginando yo la escena, sacándola de mi fantasía conforme Dafne, con voz que parecía distante, imitaba el estruendo de las andanadas [...] los personajes obraban y hablaban conforme a mi voluntad no confesada» (249). Pero, Gonzalito no se da cuenta al comienzo de que esta ficción que está desarrollando se apoya en los hechos históricos. En un segundo momento, se percata de que su intento de cambiar el resultado no es posible porque «a pesar de la asunción por mí de la personalidad de Julián, *la batalla de Trafalgar se había peleado en 1805, y todos aquellos comandantes estaban muertos*» (241). Asimismo, su propuesta no es tan original como él cree en un principio. Churruca, uno de los almirantes españoles, ya había pensado en ella: «lo había inventado él antes que yo, lo tenía previsto, y lo habría propuesto al consejo de no haberlo estorbado la orden de Villeneuve» (248). Más tarde, Churruca comenta que las tropas francesas y españolas no son tan eficientes como las inglesas: «...nuestras dotaciones están mucho menos adiestradas que las de Nelson *hasta el punto de que éste puede contar con nuestra lentitud de movimientos como un dato real...*» (250). La

conclusión inevitable es la que sigue: «Caballeros, en nuestras condiciones, *siempre seremos derrotados en la batalla de Trafalgar*»(251).

La realidad histórica se impone a las pretensiones de ficción del narrador, quien cree tener total control sobre los sucesos. Como se anunció, *Dafne* permanece dentro de la esfera realista porque la imaginación del narrador no pretende cambiar la Historia, no transforma el mundo en que vive Gonzalito (Torrente Ballester), sino que cuenta las ensoñaciones de un narrador. Esas ensoñaciones le permiten a Gonzalito recrear lo que su imaginación le dicta: «En el capítulo VII se exploran, mediante la insistencia en el procedimiento racionalizador de la fantasía, las posibilidades de la escritura autobiográfica para “volver a vivir”» (Fernández, *Fantasma*: 23) hechos biográficos y para como revivir la Historia.

2.3 El cronotopo literario París en *La saga/fuga de J. B.*

Torrente Ballester transforma la realidad en ficción. Tanto él, en *Cuadernos de un vate vago*, como otros estudiosos han señalado que muchas de sus obras ficcionalizan ciudades reales. Un ejemplo tiene lugar en *Fragmentos*, que transcurre en Villasanta de la Estrella, la cual tiene características que recuerdan a Santiago de Compostela³³. Según Sierra, *Fragmentos* recoge la esencia de Santiago de Compostela, sin ser un «museo histórico o un decorado para una acción [...] sino que, extrayendo sus materiales de una lectura humorística e irreverente de sus cimientos legendarios, consigue dibujar un paisaje narrativo tan inequívocamente torrentito como compostelano» (21). Como en otras obras torrentinas, el lector asiste a la creación de la ciudad (Sierra: 21). «Villasanta es una ciudad, a la vez, metafísica y orgánica; un organismo-trampa, una especie de fantasía que, convencido el lector de su existencia, no puede tener otro destino [...] que evaporarse en la nada» (Sierra: 22). A partir de la ciudad real, Torrente Ballester inventa un lugar nuevo: «Villasanta está construida con palabras prestadas, con símbolos que refieren a leyendas compostelanas y se entrelazan los unos con los otros para constituir una realidad nueva, un doble metafísico, cabalístico, esperpéntico, de la ciudad real. A diferencia de Castroforte, ciudad que se eleva y desaparece de la vista pero no deja en ningún momento de ser la misma, Villasanta es una megaciudad, una realidad disociada, la imagen astral de Compostela; de modo que cuando Villasanta cobra vida independiente se lleva las palabras con ella y Compostela queda reducida a poco más que un amasijo de sillares, un montón de piedras sin alma abandonadas a su suerte» (Sierra: 22).

Un caso parecido es el de Castroforte del Baralla en *La saga/fuga*. Esta ciudad está claramente inspirada en Pontevedra. El espacio real condiciona la ficción. Tal como dice Víctor F. Freixanes, hay novelas que inspiran poemas, ensayos, reflexiones filosóficas y, en el caso de Pontevedra, invita a los escritores a componer novelas (23). Dice José María Merino que Castroforte tiene características de Pontevedra, tanto

³³ Torrente Ballester también ha escrito sobre esta ciudad en *Compostela y su ángel* y *Santiago de Rosalía de Castro. Apuntes sobre la vida en Compostela en tiempos de Rosalía de Castro*. Asimismo, *La muerte del decano* es otra novela que transcurre en esta ciudad.

visibles como invisibles. Con visibles se refiere a lugares físicamente reconocibles, elementos contemporáneos, mientras que con invisibles señala aquellos aspectos «que han ido cristalizando en un pasado compuesto de realidad, falsedad, sueño, leyenda, mito, ocultamiento, manipulación» (48). Estos son elementos que podríamos llamar del carácter de la ciudad. La ciudad gana su identidad en la interpretación que hace de ella el autor: «Paradójicamente, la identidad de una ciudad es también el resultado de un proceso desidentificador. Y, sin duda, es solamente la literatura el procedimiento capaz de sintetizar y dar forma y verosimilitud a ese entrelazarse de lo visible y lo invisible, de lo real y lo inventado, en que se debate la memoria histórica» (48).

El autor puede apoyarse en diversos aspectos del mundo en que vive para crear sus ficciones. Los elementos históricos son un buen marco sobre el que fantasear. En los capítulos anteriores, se ha visto cómo sirven un personaje histórico y los acontecimientos biográficos del autor como inicio de la ficción. Del mismo modo, Torrente Ballester emplea ciudades reales como disparadero de sus ficciones. Sus conocimientos sobre ciudades, ya sea por haber vivido en ellas o por erudición, se refleja en su obra. De este modo lo autobiográfico, los conocimientos del autor y su Literatura quedan estrechamente unidos (Loureiro, 2006: I). Las relaciones que tienen lugar entre estos aspectos explican en parte los nexos que establece Torrente Ballester entre realidad y ficción. O, mejor dicho, el carácter inseparable que tiene para él lo real y lo ficticio, la Historia y la historia.

A lo largo de *La saga/fuga*, Castroforte del Baralla surge, se construye y, por último, desaparece. Castroforte del Baralla es fruto de las intervenciones de todos los personajes de la obra. Estos se dividen entre defensores y enemigos de Castroforte y luchan entre sí para afirmar o negar que esta ciudad exista, respectivamente. Se ha visto cómo *La saga/fuga* hace explícito que se trata de un texto literario, que se construye ante los ojos del lector. Los personajes se van formando a lo largo de la obra, los acontecimientos tienen lugar en función de la voluntad del narrador y Castroforte es creado por las descripciones que hacen los personajes de esta ciudad. Según Eugenia

Popeanga³⁴: «Sus habitantes emprenden día a día la tarea de re-escribir su entorno y transmitir sus valores, haciendo de la ciudad su “lugar”» (21). En este trabajo se va analizar cómo Castroforte del Baralla y París se construyen a través de la palabra, del humor y de la comparación entre ambas. La idea principal es que París sirve como un referente que pertenece a la realidad, pero que los personajes construyen de acuerdo a su imaginación; y siempre sirve de contraste a la ciudad que ellos habitan.

En Castroforte del Baralla tienen lugar hechos difíciles de creer. Por ejemplo, José Bastida inventa el Tren ensimismado y este aparece después como si fuera real. La ciudad también se ensimisma y, cuando esto sucede, levita. En repetidas ocasiones se muestra «el poder mental y lingüístico de la imaginación; esto es: basta que los habitantes de la ciudad [...] piensen en el posible fenómeno de la levitación o lo verbalicen, para que inmediatamente después perciban una leve oscilación del suelo firme» (Álvarez: 321). Tal como analiza Loureiro, *La saga/fuga* presenta situaciones que amenazan con romper la verosimilitud de la obra. Sin embargo, el empleo que hace el autor de juegos de lenguaje y del humor y las comparaciones entre Castroforte del Baralla y París la conservan. La verosimilitud reside en la afirmación abierta de que todo lo que se cuenta es un artificio lingüístico: «En *La saga/fuga de J. B.*, la ciudad y los personajes preexisten. Su existencia no depende de la voz del narrador, de que los nombre y señale sus atributos; el autor permanece fuera del texto. Aun en el caso de José Bastida, narrador que desentraña los secretos de Castroforte, señala su historia y probablemente su futuro, este personaje es tan dependiente del autor como los demás» (Martínez de Antón: 203).

En esta novelase muestra «la creación y la degeneración del mito de Castroforte del Baralla» (97). Si los orígenes de Castroforte son inciertos, la amenaza de su desaparición es inevitable y, consecuentemente, se materializa. Castroforte está destinada a separarse de la tierra de un modo definitivo. Desde el comienzo de *La saga/fuga*, los personajes son conscientes de que la realidad de Castroforte depende de

³⁴ Esta cita se refiere a la presencia de las ciudades en los textos literarios. Se puede comprobar que *La saga/fuga* es uno de los casos más claros de esta afirmación

las palabras. La Historia de Castroforte del Baralla se va enriqueciendo con sus aportaciones. Su imaginación es el motor de la Historia. Por este motivo, en el momento en que dudan de la existencia de Castroforte del Baralla, corren el peligro de que ésta desaparezca. Las existencias de Castroforte del Baralla y de sus personajes son terriblemente frágiles. Ambos surgen por la palabra y por la palabra pueden desaparecer. También, el humor los pone en cuestión y los salva. Por una parte, las comparaciones entre el magnífico París y el insignificante Castroforte del Baralla ponen de relieve la poca importancia que tienen los sucesos que tienen lugar en esta. Por otra parte, sirven para que el relato se ancle en la realidad.

Castroforte y París son ciudades que aparecen caracterizadas de forma opuesta. Castroforte es una ciudad imaginaria, que «existe a través de la palabra» (Martínez de Antón: 203) y, sin embargo, aparece descrita con mucho detalle. En cambio, París es una ciudad real, que en la obra aparece de un modo impreciso, pero que representa un referente importante para los habitantes de Castroforte. Si en *La saga/fuga* no existiesen otras ciudades además de Castroforte, la novela correría el riesgo de ser un simple juego de palabras, que no hace referencia a elementos de la realidad. Si bien Castroforte del Baralla está inspirado en elementos provenientes de Galicia, el texto señala la naturaleza ficcional de lo que se está contando. Pero, la inclusión de París permite que el lector se plantee si realmente existe una ciudad llamada Castroforte del Baralla, que es la capital de la quinta provincia gallega.

La relación entre Castroforte del Baralla y París tiene elementos satíricos, que cumplen la siguiente función según Felipe González: crean «un cierto tipo de seducción inventiva provoque en nosotros una ilusión de realidad superior a la ilusión de lo ficticio» (98). Torrente Ballester emplea el humor para crear una obra de arte. Spang estudia cómo el texto parodia usos lingüísticos y obras literarias. El texto no solo se burla de las excentricidades de Castroforte del Baralla y de París, sino que emplea el humor como instrumento para crear estas dos ciudades. *La saga/fuga* crea «una obra de arte que con, o quizá a pesar de las intenciones paródicas, adquiere un valor estético propio» (Spang: 95-96). En Castroforte del Baralla tienen lugar unos acontecimientos

que para sus habitantes son vitales. Pero, las comparaciones entre esta irrelevante ciudad y París ponen de relieve que estos no son tan importantes, sino que más bien son anécdotas locales. En cambio, París es, en principio, la ciudad ideal por una serie de méritos, pero también tiene carencias. Castroforte es una ciudad poco relevante y bastante aislada, por lo que producen risa las extravagancias de sus personajes. En cambio, París es una ciudad idealizada que, en ciertos momentos, sufre cierto proceso de desidealización. Es mitificada y desmitificada.

Castroforte es una ciudad cerrada al exterior. Sus habitantes tienen muy pocos contactos con otros lugares, muy pocos los personajes que viajan al extranjero; no obstante, están informados de lo que sucede en París gracias a las noticias de *La voz de Castroforte*, el periódico en que escriben los miembros de La Tabla Redonda; y les llegan toda clase de artículos e influencias provenientes de París. París es de los pocos referentes que tiene la capital de provincia en la que transcurre *La saga/fuga*, aunque, como se verá, la imagen que les llega de París está distorsionada. Los habitantes de Castroforte comparan su estilo de vida con el de las grandes capitales europeas. París es el centro en varios aspectos, mientras que Castroforte del Baralla es la periferia en todos los sentidos³⁵.

París representa el centro del que proviene la cultura, el vestir y la vida social y las nuevas maneras de pensar. Esta ciudad aparece como referente, pero apenas es caracterizado como ciudad física. No queda constancia de las calles que visitan los personajes ni hay referencias a lugares emblemáticos. De hecho, no hay apenas referencias al espacio físico de la ciudad. Sin embargo, París es muy importante como proveedora de libros, documentos, trajes, notas de sociedad, de nuevas ideas y de una moral liberal. Lo poco que los castrofortinos saben del mundo es gracias a que hasta París llega información de todo el mundo, que es reescrita por don Torcuato para *La voz de Castroforte*.

35 Los términos centro y periferia se emplean en el sentido que definió Juri Lotman.

París sirve como escenario de varios de los acontecimientos que tienen lugar fuera de Castroforte. Esto es relevante porque la mayor parte de *La saga/fuga* tiene lugar en espacios muy concretos de la capital gallega. París es uno de los lugares con el que Torrente Ballester amplía las fronteras narrativas del texto. Allí vive uno de los J. B., el obispo Jerónimo Bermúdez, quien es testigo de los amores de Abelardo y Heloísa en el siglo XII. Torrente Ballester reconstruye las relaciones entre Pedro Abelardo y Heloísa, pero tan solo en una ocasión aparece una referencia geográfica: «El Preboste de París tuvo que reprimir el alboroto, porque los estudiantes, en un principio asustados, quisieron matar a los mutiladores: los arqueros del Preboste dispararon sus flechas, hubo muertos y heridos, y las calles de la *Rive Gauche* quedaron vacías y silenciosas» (663).

También, en París, Coralina Soto se convierte en una gran artista en el s. XIX y Jacinto Barallobre y Clotilde realizan un viaje en el s. XX. En ambos casos, no aparecen referentes geográficos, pero sí se caracteriza la ciudad como referente en tres aspectos.

En primer lugar, París es una referencia cultural. Hasta Castroforte llegan muy pocos libros. Sin embargo, los Barallobre tienen una excelente biblioteca, que vienen formando con envíos de París desde mediados del s. XVIII: «¿De dónde les venían los retratos y las publicaciones en que se informaban?; pero usted no ignora que alguien de nuestra ciudad, en cualquier momento de nuestra historia que usted elija a partir de 1745, alguien, digo, de este pueblo, estuvo siempre en relación directa y continua con París, o al menos con algún librero de París. La famosa biblioteca de La Casa del Barco, que conozco perfectamente, se formó de esa manera» (536-537).

Lo que los habitantes saben de Literatura, de las Artes en general y de lo que pasa en el mundo es a través de París. Sin embargo, los personajes de Castroforte deforman la información que les llega desde París. Don Torcuato desde París escribe las noticias para *La voz de Castroforte*. Pero las distorsiona. Toma acontecimientos y personajes reales, pero altera algunos detalles y atribuye a esos personajes acciones que

nunca realizaron. Este tipo de escritos se llama *canard*. Uno de ellos incluye a La Comuna de París, que tuvo lugar en 1871: «Don Torcuato sostenía la utilidad política del *canard*, y una de las tareas a que la trinca se entregaba con mayor entusiasmo era a su concepción, elaboración y redacción. De este modo, Guillermo I, Emperador de Alemania, entró en París prisionero de Napoleón el Pequeño; el Papa Pío IX fue ahorcado en la Plaza de San Pedro, y Garibaldi proclamado Rey de las Dos Sicilias. Así también La Commune, sublevación de los burgueses, fue inmediata y pacíficamente sofocada por el proletariado de París...» (231).

Torcuato escribe sobre la insurrección de La Comuna, pero, en realidad, no informa sino que escribe historias divertidas y absurdas, que perduran en el tiempo por su propio ingenio. Emplea la palabra con una pretensión más humorística y literaria que periodística: «Por lo pronto, el francés mostró deseos de conocer los *canards* relativos a La Comuna que don Torcuato del Río había redactado y publicado sistemáticamente: aquellos despachos fechados en París por los que los lectores de Castroforte estuvieron minuciosamente informados de la sublevación de los burgueses contra el proletariado, de las heroicas, legendarias barricadas, y de la *masacre* final de tenderos, abogados y agentes de Bolsa por las balas implacables de los trabajadores» (62-63).

Don Torcuato adorna los hechos que acontecen en París con imágenes grandilocuentes: «“...En aquellos tiempos, me refiero. ¿Sabe usted cómo describió la entrada en París del Kaiser Guillermo I después de la derrota de los franceses? Pues más o menos así: el Emperador llegó en un carro triunfal de bronce tirado de dos elefantes, a cuyos lomos, convenientemente encadenados, figuraban Napoleón III, la Emperatriz Eugenia y su tierno hijo”. “¡No me diga...!” “Usted, como periodista, debería estudiar esa colección, sobre todo desde que el primitivo semanario se convirtió en diario...”» (537).

Como se ha comentado, Castroforte tiene una serie de héroes con las siglas J. B. Existe una lucha entre los que defienden que esos J. B. nunca existieron o no fueron

verdaderos héroes y quienes sostienen su autenticidad. También, se debate cómo es posible que, cuando vinieron unos ingenieros a la ciudad, no la encontrasen. José Bastida defiende a los J. B. y está convencido de que los ingenieros no encontraron la ciudad porque, cuando los habitantes de Castroforte están preocupados, la ciudad levita. Los datos que provienen de París sirven tanto a una como a otra posición. Por un lado, en París están los archivos con los que Bendaña sostiene que el Almirante John Ballantyne, J. B., no estuvo nunca en Castroforte: «el Almirante se hallaba muy enfermo, y *murió en la travesía* antes de llegar a Brest: eso dice puntualmente el “Diario de abordo”, que existe archivado en el Ministerio de Marina de París y que también he fotografiado» (540). Por otro lado, José Bastida inventa el «Tren ensimismado», que es un transporte que gira en torno a sí mismo y que, como Castroforte, levita; para justificar que, a veces, Castroforte desaparezca de la tierra. José Bastida le atribuye la invención a don Torcuato. Pero a su interlocutor, don Perfecto Reboiras, le sorprende que don Torcuato fuese capaz de construir un tren en la segunda mitad del s. XIX, y José Bastida se ve obligado a justificarlo por influencia parisina: « “Pero, en aquellos tiempos, ¿había ya tren en Castroforte?” “No lo creo”. “Entonces, ¿cómo...?” “No olvide usted que los Barallobre recibían revistas de París...”» (315).

Los personajes asumen que todos los aspectos de cultura que desconocen, seguramente tengan relación con París: «En la cama me había contado que la pintara Manet y que Offenbach le escribía la música de sus canciones, y aunque yo no hubiera jamás oído aquellos nombres de Offenbach y Manet, los suponía estrellas de una constelación remota de la que nos llegaban destellos a través de *La Vie Parisienne*³⁶» (699).

Pero, los personajes idealizan París. Cuando lo visitan se dan cuenta que sus gentes no son tan elegantes y cultas como habían imaginado. Jacinto Barallobre, que lo visita a comienzos del s. XX, queda decepcionado: «¿cuando lo que me apartara de ti fueran los sabios, los poetas y los pintores! Yo buscaba el café de Picasso, y lo que me

³⁶ La *vie Parisienne* significa literalmente «la vida parisina», que es el título de una ópera bufa de Offenbach. Tanto esta composición como la pintura de Manet son manifestaciones culturales provenientes de París.

encontré fueron filósofos barbudos, estudiantes harapientos, músicos de acera, golfos, buhoneros y *clochards*» (663). Si bien, París representa la cultura; hay datos para pensar que esto forma parte de una cierta idealización.

En segundo lugar, París representa la elegancia en el vestir y la vida social. Lo último en ropa proviene de allí: «...don Felipe González, *el Maragato*, entre la quincalla de Álvarez, por Altamira, y la sucursal del Banco de Galicia y el Bierzo, por Sotomayor: una tienda muy bien surtida, como que vende más que ninguna del ramo, sobre todo zapatos para niño y mozalbete, y últimas novedades de París para señora y señorita» (391).

París es la capital de la moda, pero también de las grandes fiestas y de la fama. Lilaila Souto nace en Castroforte. Pero, un director de circo la rapta y, para convertirse en una gran artista internacional, adopta el nombre de Coralina. Mientras Lilaila está en Castroforte es conocida a nivel local, pero en París se convierte en una mujer de gran fama: «Coralina Soto que la simple mención de su nombre y algún que otro recuerdo. “¿Y dice usted, señor Bastida, que fue contemporánea de Castelar?”. “Año más o año menos”. “¿Y era en Madrid donde cantaba?” “Con preferencia en París y en otras grandes capitales. Rivalizaba en belleza y en popularidad con la Emperatriz Eugenia”. “Pues, ya ve, de esa Eugenia no he oído hablar”» (157).

París es uno de los lugares para lanzar a una artista a la fama, hasta tal punto que, según la broma de *La saga/fuga*, Coralina Sotollega a ser más famosa que la emperatriz. De París llega el conocimiento y el arte. Sin embargo, carece de brillo de clases nobiliarias que tiene Viena en el s. XIX: «¿Qué quieres que te diga? No sé si me gusta más Viena que París. Porque en Viena hay más aristocracia, y todos los hombres son húsares de algo, y están majísimos con sus dolmanes y sus gorros de piel, y saben hacer el amor con tanta delicadeza como si bailásemos un vals delante del Emperador» (700).

En tercer lugar, llegan de París nuevas maneras de pensar e ideologías contrarias a la religiosidad y el puritanismo de la España retratada en *La saga/fuga*: «Hay que retrotraerse a los tiempos de don Godofredo Barallobre, el fundador de la biblioteca de la Casa del Barco, corresponsal de Buffon, de Linneo y más tarde —inexplicablemente, por cierto— de Cagliostro; don Godofredo, que enviaba al Norte sus barcos con vinos y lampreas y los traía cargados de libros prohibidos, armó un lío genealógico sólo comparable al maremágnum de ideas que organizó en toda la región al convertirse en agente distribuidor de cuanta literatura racionalista, impía o francamente atea se publicaba en Londres, en París y en Ámsterdam» (181-182).

De París vienen las innovaciones científicas, pero también el libertinaje que va en contra de la moral predominante en Castroforte. El personaje que más lucha por conseguir la abstinencia sexual de los castrofortinos es don Acisclo. Para este religioso la sexualidad solo debe tener lugar como medio de reproducción. Entiende el resto de relaciones sexuales como fruto de la debilidad, pero, sobre todo, como un «derroche seminal». Don Acisclo piensa que los encuentros sexuales de los castrofortinos deben servir para engendrar descendencia, mientras que los encuentros sexuales puramente eróticos, que simplemente persiguen el deleite de las parejas, son un derroche. Se pierde la semilla que podría engendrar nuevos seres humanos. Don Acisclo se siente satisfecho porque las parejas que le consultan han reducido su «derroche», frente a las parejas de las ciudades que tiene por pecaminosas: «La cuenta echada muy por encima hacía pensar a don Acisclo en un derroche seminal que no excedía el par de centímetros cúbicos al mes: cantidad realmente modesta si se la comparaba con las cifras astronómicas que ciertos cálculos le habían suministrado: un millón de centímetros cúbicos en París, dos en Londres, tres en Nueva York, y no por mes, ¡por noche! La corriente del Sena, la del Támesis y la del Hudson reunidas. No se explicaba cómo todavía la Providencia no había enviado su fuego contra las tres ciudades del pecado...» (434-435). La obsesión del cura con el «derroche» seminal resulta muy divertida y absurda. El religioso lleva un disparatado cálculo de las cantidades de esperma que no sirven para fecundar dentro y fuera de Castroforte.

En *La saga/fuga* contrasta la insignificancia de Castroforte del Baralla, frente a la importancia de París. Castroforte es irrelevante para el resto del mundo, mientras que en París tienen lugar los grandes acontecimientos, que trascienden más allá de la propia ciudad y más allá de Francia. Cuando don Acisclo siente que se le ha revelado un mensaje que debe transmitir a la humanidad, se imagina transmitiéndolo no en Castroforte, sino en París: «Le halagaba el supuesto, y ya se veía en París, ante auditorios incalculables de intelectuales de izquierda...» (417). París es escenario de varias acciones de *La saga/fuga*, pero es, sobre todo, es elevado al mito de ciudad superior (en cultura, moda y sociedad). En cambio, el texto juega a romper esas idealizaciones, se produce desmitificación de esa supuesta grandeza.

En general, París es objeto de la admiración de los castrofortinos, aunque, a veces, es objeto de su desprecio. Pero, en cualquier caso, está presente en sus mentes. Son muy pocos los personajes que visitan París, pero muchos más los que lo comparan con Castroforte. Si bien, como pasa con todas las representaciones que tienen los personajes de *La saga/fuga*, la imagen que tienen de París está distorsionada por la imaginación de los artículos de don Torcuato y por sus propios prejuicios y valores. Loureiro señala que *La saga/fuga* establece una verdad, pero «no con respecto a un posible referente sino con relación al discurso» (83). *La saga/fuga* no muestra un París real, sino la referencia imaginaria que tienen los personajes de él. Como se ha comentado, en *La saga/fuga* apenas hay referencias a la ciudad física de París, pero en esta ciudad tienen lugar la mayor parte de las situaciones fuera de Castroforte y sirve como referente cultural, social y de una nueva mentalidad. La identidad de Castroforte se define por oposición: tiene menos cultura, menos vida social y una mentalidad más conservadora. Tanto Castroforte como París aparecen parodiadas. Castroforte es vista con humor porque los personajes pretenden estar viviendo grandes aventuras, cuando son personajes a los que nadie conoce fuera de su localidad; y París es parodiada porque la imagen grandilocuente sobre ella es una exageración en muchos casos. El juego que *La saga/fuga* establece entre ambas ciudades hace que, al final, ambas sean, al mismo tiempo, ficcionales y parezcan reales. El París de Torrente es una ficción basada en una

ciudad que realmente existe y Castroforte acaba por parecer que existe a fuerza de comparaciones con la capital francesa.

Capítulo 3. La historia como Historia ficticia

3.1 La invención del autor en *Yo no soy yo, evidentemente*

Como se ha visto, la novela se construye sobre la relación entre realidad y ficción. En los textos que tienen pretensiones de realismo, se imitan lugares, acciones y cualidades de los personajes posibles en el mundo real, pero no son verdaderamente reales, sino ficciones a partir de unos modelos. La relación entre realidad y ficción se vuelve especialmente compleja en las obras en las que hay personajes que imaginan ficciones. Estos crean ficciones dentro de la ficción, pero que ellos viven «realmente» (Torrente Ballester, 1975: 33). Alonso Quijano crea la ficción de Quijote, pero él se convence de que es real. De este modo, Alonso Quijano acaba siendo realmente Quijote dentro de la ficción. De la misma forma, Uxío Preto es, al menos en parte, un personaje ficticio que Ivonne y algunos testigos creen que es real. Estos personajes están convencidos de leer los textos de un hombre real y de haber conocido a un hombre que vivió de verdad. Uxío Preto (o quien haya inventado a Uxío Preto) consigue, con el empleo de la palabra, crear en cada persona una imagen diferente de este autor.

Por otro lado, la ficción responde a una realidad. El narratorio de las ficciones tiene que completar el significado del texto. Este es otro de los elementos formales de la narración que Torrente Ballester convierte en motivo de sus obras. Se ha visto que intervienen numerosos personajes en la narración de cada historia. Asimismo, estos narradores también son lectores de las narraciones que hacen los demás personajes. El caso más claro de esta estructura es *Yo no soy yo*, en el que, a través de los supuestos testimonios escritos de Uxío Preto, los otros personajes tratan de reconstruir su biografía. En este caso, estos personajes son lectores en el sentido más literal, lo cual permite que el texto escape de una lectura acabada y lineal, «para reanudar sin fin el movimientos circular» (Genette: 314) y tratar de resolver el enigma de la identidad del autor.

La identidad del autor se presenta en *Yo no soy yo* como una incógnita. Las personas que entran en contacto con Uxío Preto, ya sea porque supuestamente le conocieron o porque han leído los libros que se le atribuyen, tratan de formarse una imagen de acuerdo a ciertas características. El problema está en que, como se ha visto, la identidad del autor es múltiple, se desdobra en las ficciones que crea. Los personajes sienten una fascinación por la naturaleza cambiante que adquiere Uxío Preto bajo diferentes pseudónimos. Algunos personajes se percatan que ellos mismos tienen el potencial para ser de diferentes formas, para fantasear. Esto le ocurre al comienzo del texto al racionalista Míster Sharp, quien siente tener una personalidad múltiple y que una de sus personalidades coincide con la del personaje Pedro Teotonio de *La ciudad de los viernes inciertos* (43).

Uxío es un escritor desconocido, salvo para ciertos estudiosos a los que genera un impacto muy profundo. El enigma de Uxío Preto hace que los investigadores que lo han leído le rindan una especie de culto: «Comienza por una iniciación y, después de conocido, se siente uno perteneciente a una especie de sociedad secreta dentro de la que el nombre de Uxío Preto funciona como santo y seña, como incitación y mito» (20). Los investigadores que lo conocen entran en el secreto de que la identidad humana es una ficción, que se inventa a sí misma a través de las narraciones.

Uxío Preto, ya sea un individuo o un conjunto de personas, hace a sus lectores creer sobre su existencia y, al mismo tiempo, les muestra que él, como narrador, no es más que un conjunto de palabras. Todos los que tratan sobre Uxío Preto solo tienen como prueba de su existencia palabras, en forma de texto o de testimonios. En el fondo, importa poco si hubo un hombre llamado Uxío Preto o es todo un juego. Lo que importa es que el juego con las palabras ha creado en las mentes de los otros personajes la existencia de Uxío Preto. Él es real mientras sus lectores participen del juego de tenerlo por tal.

Yo no soy yo se inscribe en una serie de novelas torrentinas en las que no hay certezas de qué es real y qué es ficticio (Fernández: 527). Puede que lo que descubre Ivonne sea verdad o que sea inventado. En este capítulo, se va a intentar extraer la imagen que se da del autor en esta novela. Si Vargas Llosa defiende que el narrador es un ser hecho de palabras, Torrente Ballester añade que el autor también se construye a través de las palabras. Uxío Preto (o una sociedad secreta) juega «a inventar la ficción de sí mismo» (Ruiz, 1997: 37). No importa mucho si Uxío Preto existió verdaderamente o no, ni como era físicamente o qué forma tenía de comportarse. Lo que importa son las ficciones que el autor genera acerca de su persona. El autor es un individuo que escribe ficciones. Torrente Ballester transmite que esas ficciones son solo un juego de palabras, que despiertan la curiosidad del lector por la persona del autor, pero que esta importa realmente poco, salvo como un elemento más de la ficción. Exista o no exista, Uxío Preto es fruto de las narraciones que tienen lugar en *Yo no soy yo*. Tal como dice Víctor Andrés Ferretti, esta obra trata acerca de una copia de una copia.

Los testimonios acerca de Uxío Preto

En *Autobiografía* aparecen unas sopas de letras donde Uxío Preto ha dejado pistas para que los investigadores conozcan su vida. Las sopas de letras contienen tres nombres de ciudad y tres apellidos. Los investigadores deducen que las ciudades se refieren a los lugares donde viven los testigos de la vida de Uxío Preto y los apellidos son de esos testigos. En algún caso, los nombres de los personajes de la ficción no se corresponden con los nombres reales de los testigos:

| | Sopa de letras | | | |
|---|------------------------|--------------------|------------------------|------------------------|
| Obra | Ciudad | Apellidos | Nombre | Nombre real |
| <i>Aquilina y la flauta de pan</i> | Madrid | Albareda | Bernardino de Albareda | |
| | | Huerta Jiménez | Cynthia | |
| | | Hinojosa Rodríguez | Rula | María de las Mercedes |
| <i>La ciudad de los viernes inciertos</i> | Fuengirola | | Ute | La Marquesa Úrsula Von |
| <i>La historia que se busca en los reflejos</i> | Santiago de Compostela | | Leticia | Virucha Portabales |

A continuación, se va a ver cómo los diferentes testigos que aparecen conforman la imagen que se tiene del autor Uxío Preto.

Aquilina y la flauta de pan

En *Aquilina*, Néstor Pereyra le dice a Uxío Preto que lo que deben hacer para escribir un relato es combinar el mundo ficticio de él con el mundo real de Uxío: «Lo que me propongo es realizar mediante palabras narrativas y descriptivas la fusión de esas dos realidades, creando así una tercera, inverosímil de tejas abajo, pero que la palabra hará tan real como las otras» (97). Como se ha visto, el relato resulta creíble al lector, este lo tiene por verdadero, no porque haya ocurrido de verdad, sino por la habilidad con que se manejan las palabras. La identidad de Uxío Preto se confunde con el relato, de modo que es una mezcla entre elementos reales y fantásticos. Tanto el relato como la identidad de Uxío se construyen mediante el manejo de las palabras. Los investigadores se encuentran ante varias versiones sobre la forma de ser de Uxío y deben ir descartando las que creen falsas para formar una imagen determinada: «tendríamos que seguir excluyendo posibilidades hasta quedarnos con una» (98). Uxío Preto le dice a Néstor que, para escribir un relato, «la realidad (sirve) como punto de partida», el escritor debe tomar diversos aspectos de la realidad y transformarlos: «la fantasía empieza cuando esos mundos reales se juntan y se funden» (109). Por su parte, Néstor Pereyra quiere incorporar otras muestras de arte al relato. Después de ver una exposición sobre el Bosco, da con la fórmula que les permite terminar la obra: «desplazar, de su contexto, realidades de distinta naturaleza y reunir las en un contexto nuevo» (130). Uxío y Néstor encuentran los caminos para unir realidad y fantasía. Como se va a ver, la mezcla de hechos verdaderamente ocurridos con la imaginación que generan resulta a los investigadores fascinante y desconcertante. Tiene que haber una persona (o varias personas) detrás de la ficción, pero, como cada testigo toma la ficción y la ficcionaliza aún más, la imagen de Uxío Preto se multiplica entre varias opciones posibles. De modo que los testigos que, supuestamente, conocieron a Uxío Preto (o a un hombre con otro nombre que se cree que fue Uxío) tampoco son de fiar.

Ana María Magdalena y Álvaro visitan a Bernardino de Albareda, un escritor fracasado que coincidió con Uxío en Madrid. Ana María Magdalena y Álvaro están convencidos de que Bernardino miente y este responde lo siguiente: «Tendrá que elegir entre lo que el libro miente o lo que pueda mentir yo» (151). Bernardino, y otros

testigos, ficcionalizan su experiencia, la deforman de acuerdo a su imaginación e intereses. Bernardino sostiene que fue él quien escribió *Aquilina* y describe el proceso de escritura: «Y, de repente, se me ocurre una idea... una idea vitanda, aunque divertida. Se me ocurre, se me instala en la mente, insiste en permanecer en ella hasta atormentarme... Yo pugno por rechazarla, por olvidarla [...] Entonces, señorita, caballero, no queda otro remedio que liberarse de la única posible cuando uno no quiere suicidarse: escribiendo» (156). Bernardino se siente invadido por su ficción igual que el resto de narradores torrentinos.

De esta entrevista, los investigadores sacan las siguientes conclusiones: «Uxío Preto existió; también existió María Elena» (161). Sin embargo, cuando Ivonne viaja a Inglaterra, descubre que no murió ninguna María Elena en los vuelos a Inglaterra y que este país no contrató a ninguna bailadora de flamenco durante la Segunda Guerra Mundial. Por lo que es posible que Uxío Preto haya inventado a María Elena (168). De manera que parece que parte de las experiencias de Uxío son inventadas. Ana María Magdalena cree que Bernardino mentía: «como un actor de su propio drama» (169).

Ana María se percata que conforme investigan el caso de Uxío Preto obedecen las órdenes de este, exista como tal o no (171). Las pistas que deja Uxío Preto para que le descubran como autor son parte de la obra. Además de contar una serie de historias, Uxío Preto se oculta y les deja ciertas pistas para que lean su vida. Consiguen localizar a Cynthia, pero no quiere hablar de Uxío Preto. Lllaman también a Rula que, en cambio, está deseando contarles todo. Ella nunca ha conocido a nadie llamado Uxío Preto, pero fue amante de Néstor Pereyra, quien parece ser la misma persona bajo otro nombre. Ana María se cita con Rula, quien recuerda a Néstor de un modo idealizado: «La descripción que me hizo de Néstor tópicos y abstracciones, amable, inteligente, seductor, elegante [...] sustituyó a los acontecimientos que seguramente era incapaz de recordar» (177). Ana María, si bien no se dedica profesionalmente a la Literatura, es una consumada lectora, lo cual la dota de una gran sensibilidad para percibir cómo Rula fue una mujer bella, que en su juventud parecía una *madonna* italiana, y en el momento de la entrevista empieza a ver cómo el tiempo la está separando de ese modelo. Ana María es

capaz de comprender la crisis que experimenta Rula y cómo necesita imaginar en Néstor Pereyra al amante ideal. De modo que Rula ensalza a Néstor Pereyra (Uxío Preto) a la posición del amante perfecto.

Asimismo, Rula dice que no solo presencié cómo Néstor escribía *Aquilina*, sino que participó en la escritura. «Y aquí él quería escribir esto, pero yo le aconsejé esto otro; y pretendía usar estas palabras, pero yo le sugerí otras; quería terminar la novela de una manera trágica, Aquilina devorada por los gatos; no sé cómo, se me ocurrió la idea del afilador» (176). Rula, lo mismo que Bernardino, reivindica ser autora de la ficción que, en principio, es obra de Uxío Preto. Además, se puede ver cómo el recuerdo de Rula está influido por su imaginación. Después de la entrevista con Rula, Ana María extrae la siguiente conclusión: «Ahora tenemos la seguridad de que Uxío Preto, una vez en su vida, actuó como Néstor Pereyra. De todo cuanto llevamos averiguado, lo considero lo único positivo» (178). Crean los investigadores que Uxío jugó a ser sus personajes.

Más tarde, don Armando Valcárcel, un ilustre académico, cuenta a los investigadores una historia muy detallada acerca de Uxío Preto. Lo conoció en horas bajas, Uxío Preto «no carecía de talento, pero como ser humano, era un verdadero desastre, un anarquista sin remisión, uno de esos hombres que parecen gozar en destruirse con el pretexto de defender su independencia» (180). Don Armando Valcárcel cree que *Aquilina* es una obra defectuosa, por lo que sugirió a Uxío Preto otro final (182). Acto seguido, don Armando señala que Uxío escogió a Pedro Teotonio como protagonista de *La ciudad* porque el nombre y la figura de este recuerdan a un embajador de Portugal con excelentes cualidades. Según don Armando, Uxío pretende «compensar con el recuerdo de una gran facha su miserable aspecto, entre bohemio y mendigo» (181). Don Armando ofrece otra visión acerca de Uxío Preto. Ambas versiones, la de que fue un galán y la de que fue un hombre con talento pero un desastre como persona, son igual de imposibles de comprobar que la de Rula si es verdadera o una ficción. Uxío Preto sufre el proceso de ensalzamiento y degradación propio de las

obras torrentinas, el «proceso de creación de una novela» consiste en la suma de perspectivas, de aspectos nobles y bajos (Loureiro, 1990: 184).

La ciudad de los viernes inciertos

A continuación, Ivonne y Álvaro vuelan a Fuengirola para conocer a la mujer que supuestamente inspiró a uno de los personajes de *La ciudad*. De camino, él confiesa estar enamorado de Ana María, por lo que regresa a Madrid y deja sola a Ivonne para entrevistarse con la Marquesa Úrsula Von, que es el verdadero nombre del trasunto de Ute. Cuando le preguntan por Pedro Teotonio, la Marquesa responde lo siguiente: «No conocí a nadie de ese nombre. Ni tampoco a nadie que se llamara Uxío Preto o que pudiera serlo» (258). La Marquesa trata de ayudar a los investigadores en sus pesquisas. Ella cree que Pedro Teotonio es un personaje ficticio y sostiene que Uxío Preto sí debió existir de verdad: «de la “Autobiografía” se desprende que Pedro Teotonio fue un ser imaginario, como los otros. Quien estuvo aquí [...] tuvo que ser Uxío» (258). La Marquesa se entera de la existencia de Pedro Teotonio y Uxío porque recibe misteriosamente la *Autobiografía* por correo con matasellos de Madrid.

Después de que la Marquesa niegue conocer a Pedro Teotonio, Ivonne se sorprende al conocer a Karol, el marido de la Marquesa, un noble que responde a las características de Pedro Teotonio. Karol explica esta coincidencia del siguiente modo: «un hombre cuya facha no recuerdo, probablemente porque en ella no había nada de particular, entró en la tienda de Úrsula a comprar un pañuelo para el cuello» (261). Horas después, Karol reconoce a ese hombre en un bar y se ponen a hablar de Historia: «Lo que atraía de él no era tanto lo que sabía, sino cómo lo decía» (262). Karol le confía aspectos de su vida personal, que Uxío, supuestamente, emplea para crear el personaje de Pedro Teotonio.

La historia que se busca en los reflejos

Por último, Ana María y Álvaro Virucha viajan a Santiago de Compostela y dan con Virucha Portabales, la mujer que inspiró el personaje de Leticia, la estudiante que va con Froilán Fitz a Venecia. En *Autobiografía*, Uxío Preto muestra a Leticia que, lo más probable, es que ambos sean ficciones:

Uxío: «¿Te das cuenta que el personaje de Nicole es también literatura?»

Leticia: Sí. ¿Por qué?

Uxío: ¿No te da miedo de serlo tú también, de no ser más que eso? Reflexiona un momento. ¿Dónde estás? ¿Por qué estás aquí? ¿Y quién soy yo? ¿Por qué respondes a mis preguntas? Nada de lo que te rodea es real, y es probable que yo tampoco lo sea. ¿Eres tú, por ventura, lo único real del mundo?

Leticia: No he dicho eso. Pero soy real, tengo conciencia de serlo, aunque es posible que esto no sea más que un sueño y que tú andes por él... Sí, tiene que ser un sueño. Pero todo lo que te dije es cierto.
(294)

El capítulo Sigma cierra la obra con un proceso de desfamiliarización. Pone de relieve que el supuesto autor y los personajes están al mismo nivel. El personaje de Leticia es una invención, aunque exista Virucha Portabales, no es igual a ella. Mientras que Leticia es el personaje ficticio que va con Froilán Fitz a Venecia, Virucha es un personaje real dentro de la ficción, que no aceptó la oferta de Froilán. Y, como Uxío Preto aparece en el mismo texto que Leticia, se hace evidente que hay un Uxío Preto ficcional. Puede existir un hombre real llamado Uxío Preto, pero quien aparece en *Autobiografía* interrogando a Leticia es un personaje.

En el último tramo del relato se comprueba que, hasta los datos que supuestamente han ocurrido de verdad, son falsos. Antes de entrar a la entrevista con Virucha, Álvaro recuerda que *Autobiografía* fue impresa por «Imprenta de hijos de Alejandro Sardina», en una calle cercana, por lo que tratan de visitarla. Sin embargo, no

existe tal imprenta (299-300). Álvaro se queda sorprendido, pero Ana María lo entiende: «Lo encuentro incluso lógico. Descubrir al impresor nos daría esa pista segura que Uxío Preto nos escatimó hasta el final» (300). El juego de *Yo no soy yo* reside en que se mantenga el misterio sobre la identidad de Uxío Preto. Los investigadores se dan cuenta que están ante un enigma sin solución. Lo único que tienen sobre Uxío Preto son palabras. Estas tienen que haber sido iniciadas por alguien real, el cual ha desaparecido de la escena. Ana María dice lo siguiente: «¿Se le ha ocurrido pensar, señorita Portabales, que tanto usted como nosotros estamos obedeciendo las órdenes que Uxío Preto nos envía desde más allá de la muerte? O acaso desde la nada de un montón de palabras» (305). Álvaro se da cuenta cómo han sido víctimas de la seducción de la palabra. Quienquiera que esté detrás de Uxío Preto ha conseguido hacer creer a los investigadores que la ficción que perseguían era real: «...no sabemos tras qué conclusión andamos. ¿La personalidad de Uxío? Pero, ¿existió acaso? Usted lo pone en duda, nosotros, a veces, también. Esto es lo primero que nos convendría saber, si lo que perseguimos es el nombre de una ficción, poco más que un fantasma o quizá poco menos» (305). No hay duda de que hubo un hombre real (o varios hombres reales). Virucha señala que ella conoció a un hombre real: «Yo sólo puedo hablar de Froilán Fiz, que no era ni fantasma ni ficticio. Puedo incluso decirle la marca de tabaco que fumaba» (305). El juego está en que ese hombre real se ha convertido en una ficción, ha inventado con pericia una historia para sí mismo y sus personajes. De manera que Uxío y sus personajes parecen de verdad, pero no se puede saber si lo son. El autor primero de esta ficción ha conseguido el mayor éxito; hacer pasar por verdaderos los hechos que ha inventado.

Ana María no se deja agobiar por el carácter insoluble del problema que tienen entre manos, se da cuenta que se trata de un juego literario. Informa a Virucha de que la han metido en un lío, aunque «sin otras consecuencias que unas pocas palabras» (307). También, recapitula información de los testimonios que han recogido: «Usted conoció a Froilán Fiz. Hay una mujer que trató a Néstor Pereyra, que dice incluso haber sido su amante, y dos hombre al menos recuerdan a Uxío Preto. Sólo queda en el aire, sin nadie que lo garantice, Pedro Teotonio» (304). Todo parece indicar que Uxío Preto juega a hacerse pasar por sus personajes: «Parece deducirse del libro que Preto es la misma

persona que Pereyra, que (Pedro Teotonio) Viqueira, que Froilán, algo difícilmente comprensible» (304). De este modo, se pone de relieve cómo el autor participa de la ficción, cómo los personajes habitan en él y él puede llegar a ser sus personajes.

Los investigadores, como lectores activos, deben interpretar la historia que tienen entre manos. Álvaro ve claros los detalles, pero no el conjunto de la historia: «La claridad de los detalles [...] es lo que confunde la historia, lo que la ofusca. Temo que puedan organizarse de distintas maneras o, al menos, interpretarlos de diversos modos, y dar lugar a tres o cuatro historias. Todo depende de hallar una respuesta razonable a la pregunta que nos hagamos, pero las preguntas son naturalmente muchas. La mía, en este momento, es esta: ¿Qué se propuso el inventor del enredo?», sea Uxío Preto, sea otro? Pues no le hallo respuesta” Me atajó Ana María: “Y quién fue Uxío Preto [...] “Pienso también que es un personaje más, modificado a lo largo del proceso de invención, aunque quizá no”» (307). Lo más probable es que un autor desconocido inventó a Uxío, se hizo pasar por su personaje. El autor podría ser: «alguien que inventa para divertirse un problema sin solución aparente, pero que induce a cierta gente a que lo busque» (308). El hecho de que todo sea una ficción no quiere decir que no haya una verdad detrás de lo que se cuenta. Bien pudiera Uxío Preto responder a las inquietudes de un hombre verdadero, aunque expresadas a través de la ficción: «Hay o hubo un hombre que nos trazó un camino hasta los umbrales mismo de su secreto» (309).

Yo no soy yo es un texto acerca de los desdoblamientos del autor en sus personajes. El autor desconocido se desdobra en Uxío y este en otros personajes, a la manera cervantina: «hizo lo mismo que Alonso Quijano: vivir los personajes, intentar serlos» (309). *Yo no soy yo* incide en que narrativa es un constante proceso de creerse otro. El autor inventa a un narrador, que cobra vida para contar una historia e inventa nuevos personajes: «Equis inventa a Uxío, y, éste, a los demás» (309). Uxío sería una invención de primer grado, mientras que Néstor, Pedro Teotonio y Froilán de segunda. Este proceso no tiene límites, cada nuevo personaje puede ejercer funciones de narrador e inventar nuevos personajes. «Yo interpreto la existencia de Melitón Losada, no como la de un pegote [...] sino como advertencia de que el desdoblamiento pudiera continuar

hasta el infinito, pero también de que cada personalidad inventada puede mantener cualquier clase de relación con aquella de quien procede, de que se pueden engendrar unos a otros en series teóricamente interminables» (309).

El carácter infinito de los desdoblamientos hace comprender el núcleo de la novela de Torrente Ballester. La creación de una ficción consiste en dejar que los personajes cuenten la historia, inventen dentro de la ficción. Equis, el autor desconocido, quiso ser Uxío Preto, quiso multiplicarse. Uxío Preto es «la primera personalidad de que se apodera (Equis) para poder ser y obrar» (311). La investigación no ofrece datos seguros, no da evidencias, sino materiales para nuevas narrativas, con lo que los investigadores han descubierto se podría escribir otra novela (311). *Yo no soy yo* muestra el proceso por el que funciona la imaginación. En último término, la biografía del autor no importa nada. Él es un mero intermediario para las ficciones que surgen de su imaginación: «Equis pudo tener imaginación, mas no personalidad, pudo haber sido un hombre vacío de sí mismo, que inventó unas figuras para llenarse de ellas, para ser lo que ellas son» (310). Según Virucha, también podría ser que Néstor, Pedro Teotonio y Froilán fueran hombres reales que escribieron cada una novela y Uxío esté intentando robarles la propiedad intelectual. En cualquier caso, «No llegaremos a saber nunca si Uxío Preto fue o no Froilán Fiz, porque quien lo afirma es Uxío Preto, y Uxío Preto miente; pero Froilán Fiz figura entre mis recuerdos más seguros [...] cierta experiencia lejana quedará incólume en mi corazón, mientras no la destruya el olvido» (312).

Uxío Preto como una realidad ficcional

Después de todas las pesquisas, los investigadores no llegan a encontrar a Uxío Preto. Puede que el autor desconocido, se llamase Uxío Preto o no, haya muerto. Tal como señala Ferreti, *Yo no soy yo* complica la búsqueda por el empleo que hace de los heterónimos (396), que son nombres que adopta el autor, que representan alguna de sus características. En *Yo no soy yo*, en palabras de Ferreti, se produce una simulación artificial: el supuesto autor va más allá de reconocer parecidos con sus heterónimos, reivindica cada una de sus identidades como totalmente propias. En *Yo no soy yo*, Uxío Preto, el supuesto autor, se convierte en un personaje más. Uxío Preto es un personaje dentro de *Autobiografía*, que parece ser como el hombre real que lo escribe el texto. La ficción juega a ser real desde la misma persona de quien la escribe. «Jugando con lo verosímil a segundo grado (un simulacro [...] que se parece a una copia [...]), lo latente entra en juego» (Ferreti: 397). El texto de Gonzalo Torrente Ballester es una ficción que hace creer que es verdadera: «Cuando la ficción deja de querer ser una copia de una supuesta realidad y se contenta con querer ser una copia “auténtica”, la contingencia oscila, posibilitando una emanación de lo imaginario» (Ferreti: 397). Para lo cual, el texto se sirve de supuestos hechos reales, como son las discusiones entre académicos que se mencionaron; por ejemplo, si supuestamente la misma Carmen Becerra, verdadera especialista literaria, ha escrito un artículo acerca de Uxío Preto, al menos sus textos deben ser reales. En este momento, empieza la «presencia de lo realizado» (Ferreti: 398). Y, si unos supuestos investigadores literarios reales conocen a supuestos testigos reales, el autor debe haber existido.

Resulta llamativo que una historia como *Yo no soy yo*, compuesta por numerosas ficciones dentro de la ficción, pueda jugar de un modo verosímil a que es real. Según Ferreti la clave reside en lo siguiente: «la ficción no es dañosa mientras se deje subsumir a una idea de lo real. Y es aquí donde la ficción y simulación se acoplan: si la ficción es una suerte de copia de lo real, es decir, de una supuesta originalidad, entonces escribir ficciones al estilo de ficciones prescinde del elemento real. Basta que sean ficciones al estilo ficcional para mantener una relación “auténtica”» (397). En *Yo no soy*

yo, como en otras obras torrentinas, se cuenta el proceso de escritura. Se trata de un ejercicio de imaginación, en el que los hechos son inventados, pero en los que el proceso creativo es real. El lector de *Yo no soy yo* se enfrenta a un texto que se va escribiendo ante sus ojos. Los investigadores leen las obras de Uxío Preto y comentan entre ellos sus pareceres. Pero el lector de *Yo no soy yo* no tiene acceso directamente a las novelas que reivindica Uxío Preto. La *Autobiografía* contiene capítulos acerca de *Aquilina y la Flauta de pan*, *La ciudad de los viernes inciertos*, *La historia que se busca en los reflejos*. Estos capítulos son primeras versiones de las obras. De modo que, principalmente, el lector no lee a Uxío Preto, sino la novela policiaca que escriben los investigadores mientras lo buscan. Del mismo modo que los investigadores creen que persiguen a un hombre real cuando, en realidad, van tras una ficción; el lector de *Yo no soy yo* cree esto mismo, hasta que se hace evidente que todo es un juego de palabras. Hay un supuesto autor real, pero lo que pueden conocer investigadores y lector de él son las palabras que ha dejado. Como percibe el protagonista de *El inmortal* de Borges, en cuanto «se acerca el fin (del texto), ya no quedan imágenes del recuerdo; sólo las palabras». El autor, una vez ha sido invadido por la imaginación, solo queda en la ficción que ha creado.

En conclusión, las diferentes visiones sobre la vida de Uxío Preto son verosímiles, pueden haber ocurrido; pero, debido a la falta de hechos, no se puede valorar su plausibilidad, la probabilidad de que de verdad hayan sucedido (Rodríguez: 37). En último término, como en todas las obras que se analizarán, la realidad es una cuestión de palabras, un ejercicio de invención, tras el cual no hay una realidad establecida. A lo largo de *Yo no soy yo* aparecen muy diferentes imágenes de Uxío Preto, que dependen tanto del autor desconocido como de las interpretaciones que hacen los investigadores y los testigos acerca de él: «las estructuras narrativas que leemos o escuchamos se llenan irremediabilmente de datos que surgen de nuestro propio contexto, pero también del contexto del narrador» (Rodríguez: 34). Uxío Preto establece un juego que consiste en «reconocer ser sujeto de multiplicidad y asumir ser sujeto a ficcionalidad» (Ferreti: 399). Del mismo modo, Torrente Ballester afirma que él también quiso escribir desde una ficción: «A mí me hubiera gustado [...] el haber elegido un pseudónimo, quizá simplemente una sigla de dos letras, las iniciales de un

pseudónimo, y ser este escritor toda mi vida. Creo que mi vida personal no tiene nada que ver con el hecho de que a mí se me ocurra escribir novelas» (2011: 18'35'' ss.). *Yo no soy yo* y el resto de obras analizadas son la historia del «hombre que se siente nadie y busca el modo de ser alguien» mediante la ficción (310).

3.2 Personaje teatral y ficción novelesca en *Don Juan*

Don Juan es un personaje la tradición literaria ha cargado de muchos significados. En sus distintas versiones, es un personaje que resulta trágico, a veces malvado, pero cuya personalidad es atractiva y poderosa. Es un seductor, un hombre de acción, que consigue sus deseos amorosos por encima de todos los obstáculos; sin embargo, solía ser un personaje que el lector o el público percibía con distancia histórica. Torrente Ballester observa que, en su tiempo, se sigue representando *Don Juan Tenorio* de Zorrilla, pero que resulta muy distante a las nuevas generaciones. Es un personaje que proviene de la visión romántica del amor y de otros excesos pasionales, que, ya se le admire, ya se le desprecie, queda fuera del mundo en que vivían los espectadores del siglo XX. Torrente Ballester percibía que psicológicamente el personaje no había sido explotado, se sabía poco de su vida. Se podían ver en el teatro las acciones que llevaba a cabo, pero no cómo había llegado hasta ellas. Torrente Ballester reescribió su historia, en la que nace en el siglo XVII, tiempo en que se escribe *El burlador de Sevilla*, y vive a lo largo de los siglos. En la obra de Torrente, un periodista se encuentra con él en el siglo XX. A lo largo de su longeva vida, don Juan ha perdido su juventud, sigue siendo un hombre atractivo, pero su aspecto no es tan fresco como podía ser el del don Juan atribuido a Tirso de Molina o el de Zorrilla. En la obra de Torrente Ballester, don Juan sufre un proceso de degradación, especialmente en aquello que le hizo un mito. En la tradición literaria, se caracteriza por su capacidad de seducción; en cambio, en la obra de Torrente, es impotente. Solo tiene la palabra y su encanto para rendir a las mujeres, pero no puede consumir su deseo. De este modo, tiene lugar un proceso de desmitificación. Se lleva a cabo una parodia de don Juan, una «degradación» del personaje (Torrente Ballester, 1975: 7), es desmitificado y mitificado como un hombre que no quiere el mal que provoca, pero cuyo destino lo fuerza a repetir la misma historia con distintas mujeres (Sevilla: 2013b).

Don Juan es interesante por el modo con que el teatro invade la narración. En otras obras torrentinas aparecen elementos teatrales. En *La Isla*, el narrador se refiere a su tarea con «la sensación, casi la convicción, de que estaba preparando un escenario»

(266). Torrente Ballester recurre al elemento teatral para hacer presente el juego entre realidad y ficción. El don Juan de Torrente es un personaje desterrado. Debido a sus pecados, los hombres le rechazan. Abandona Sevilla para vivir en París, donde tampoco evita la soledad. Las únicas personas con las que se relaciona son las mujeres a las que seduce. Don Juan tampoco tiene acceso a ningún tipo de vida Eterna, sus pecados le han cerrado el Cielo y en el Infierno tampoco le quieren los familiares que, como él, también han pecado. Don Juan vive indefinidamente como un fantasma, condenado a ser él mismo por toda la Eternidad (148). Don Juan y Leporello se ven obligados a representar una y otra vez el drama de la vida del seductor por excelencia.

En *Don Juan* aparecen personajes supuestamente ficticios que reivindican su carácter real; la representación (el juego ficcional) se confunde con la vida (los hechos reales) (Torrente Ballester, 1975: 33). En la ficción, todos los personajes con forma humana se equiparan. Torrente Ballester compara a Zeus y don Juan. Si bien el primero es un Dios y el segundo es en principio un mortal, comparten su personalidad y función dentro del relato: «les gustan las mujeres y las conquistan» (Torrente, 1990: 583). Del mismo modo, los personajes supuestamente reales y ficticios pertenecen al mismo nivel, son entes hechos de palabras y, no obstante, vivos ficcionalmente: «El personaje no es un simulacro de ser viviente. Es un ser imaginario. Un ego experimental [...] Don Quijote es casi impensable como ser vivo. Sin embargo, en nuestra memoria, ¿Qué personaje está más vivo que él? [...] la imaginación del lector completa automáticamente la del autor» (Kundera: 45). La ficción que representan don Juan, Leporello y sus amadas permite que siga vivo el mito de don Juan. Las obras literarias, incluidas las obras teatrales, ponen al lector (espectador) «ante un texto vivo, vivido, que está tomando vida con nosotros y por nosotros» (Rodríguez: 40). Don Juan permanece vivo mientras haya lectores (espectadores) que crean que él existe.

Torrente Ballester explota la cooperación autor-lector dentro de sus textos; como se dijo, los textos exigen resignar a la incredulidad a cambio de responder preguntas. En cambio, el periodista que narra *Don Juan* se encuentra en una constante duda entre creer que don Juan de verdad existe y que es un farsante. Como lector quiere creerlo, pero su

razón le hace rechazar lo que está experimentando. En los momentos que pesa más su razón que su imaginación, se niega a jugar, igual que Traveler, el personaje de *Rayuela*, al que Oliveira le reprocha su incredulidad: «Los juegos se hacen solos, sos vos el que mete un palito para frenar la rueda» (2006: 332).

Torrente Ballester lleva al lector a creer que, de verdad, don Juan es un personaje real. La historia es relatada por un personaje que parece real, un periodista, que pudiera ser el mismo Torrente Ballester. Este personaje se encuentra con don Juan, directamente o a través de otros personajes; pero don Juan se mantiene como una imagen lejana, no toma la palabra, simplemente actúa. En cambio, más adelante, aparece en primera persona el relato de los acontecimientos que le han llevado a ser como aparece en el presente narrativo. Torrente Ballester altera el punto de vista, emplea una técnica de paralipsis, al principio omite toda focalización interna, para después ofrecer esa información (Genette: 249-252). De este modo, traslada la narración de un personaje supuestamente real a otro que, en principio no lo es, pero que se pretende que lo sea. Nuevamente, el juego está en la ambigüedad de no saber qué es real y qué es inventado: «En el *Don Juan* lo fantástico participa de la ambigüedad que hace que el narrador, en opinión del mismo Torrente, sea víctima, ya que está metido en un mundo que no se sabe si es verdad o mentira» (Loureiro, 1990: 320). El mismo periodista llega a dudar si él está viviendo dentro de una obra de teatro. Como se verá, Genaro J. Pérez señala que los personajes tienen conciencia de sí mismos como personajes literarios: «*Don Juan* (1962), Torrente Ballester intensifica en sus personaje la conciencia de que son entes literarios a la vez que partes de la creación de un titiritero divino: el autor de la novela» (1988: 417).

En *Don Juan*, el protagonista es un periodista al que le gusta leer Literatura y Teología. El periodista ha estudiado tanto las facetas literarias como religiosas de don Juan y ha publicado varios artículos al respecto. Una tarde, va a una librería protestante, donde se encuentra con un hombre italiano vestido como un criado inglés. Le llama la atención la contradicción que hay entre su forma de ser vivaz y su vestimenta solemne. El narrador tiene la impresión de que este hombre pretende aparentar algo que no es:

«llegué a creer que aquel sujeto no era verdadero, ni siquiera un verdadero italiano, sino un tipo disfrazado, una deliberada falsificación» (18). La extrañeza que siente el periodista va en aumento, porque, cuando se asombra de lo mucho que el criado sabe de Teología, este le dice que la estudió en Salamanca y nombra a sus profesores, los cuales pertenecen al siglo XVII. Esto ahonda la sensación que tiene de que es impostor hasta el siguiente extremo: «ahora tengo dudas acerca de su realidad. Si hubiera que definirlo de algún modo, diría que es un fantasma» (21).

El periodista vuelve a encontrarse con el criado, el cual le propone conocer a su amo, con la condición de que no podrá hablar con él, tan solo verlo a unos metros. El periodista ve a don Juan, sin saber que lo es, y esta es su impresión: «sus movimientos y su figura me resultaron conocidos, aunque no pudiera identificarlos como de alguien próxima o amigo. Era muy elegante, con esa elegancia casi inasequible en que el traje, más que encubrir, expresa» (23). Aunque no es capaz de reconocerlo, don Juan representa, aunque algo avejentado, el mito del seductor.

A lo largo de la obra, tanto el criado como don Juan invitan al narrador a que crea que la ficción que se cuenta en los relatos sobre don Juan es real. Le instan a que acoja la posibilidad de que convivan en su realidad elementos fantásticos propios de la ficción. Cuando el narrador se entera de que el criado se llama Leporello tiene la siguiente reacción: «La sensación de hallarme ante un embrollo marcadamente cómico desapareció en seguida, al comprender que no me hallaba ante él, sino metido en él» (25). Deduce que, si el criado se llama Leporello, el amo debe ser don Juan, como corresponde en la versión del don Juan de Mozart. Mediante la intriga y la curiosidad, Leporello y don Juan meten al narrador dentro de la ficción que ellos crean. Desde este momento, no es un mero observador de una acción, sino que está inmerso en la historia que aquellos dos personajes quieren contarle.

En un primer momento, el periodista se niega a creer que de verdad sean Leporello y don Juan. Su presencia amenaza la esfera realista, es imposible que los

personajes ficticios convivan con los reales y es imposible que nadie viva indefinidamente desde el siglo XVII hasta el siglo XX en el que transcurre la acción. El periodista quiere creer que se trata de dos locos que actúan, pero la representación que llevan a cabo le resulta interesante: «La impostura [...] es un modo de actuar en la realidad como otro cualquiera. Tiene sustancia propia [...] cuando un hombre se convierte en impostor, la impostura elegida es reveladora» (26). De este modo, la ficción que llevan a cabo Leporello y don Juan se va haciendo real para el periodista, porque, por mucho que la considere falsa, cada vez la vive con más intensidad. Esto es un efecto del pacto de ficción, la Literatura, como cualquier otro juego, invita a la ilusión de la creencia en lo que se está viviendo. El narrador se duele por «aquella creciente, irracional creencia de que *podían ser* Leporello y don Juan Tenorio» (36).

Las personas que entran en contacto con don Juan se convierten en personajes del drama que representa. Así por ejemplo, escoge como criada a una mujer cuyo carácter es adecuado para una obra dramática: «El día que llegó Marianne [...] nada más ver sus ojos, nada más oír su áspera, su apasionante voz, pensé que un nuevo melodrama se nos había metido en casa. Y cuando tuve ocasión de estudiarla por dentro, me estremecí de regocijo» (43). Y, por la relación que tiene ella con don Juan, se transforma de acuerdo a la visión romántica que tiene don Juan del mundo. La convierte en una enamorada dispuesta al amor más entregado y, después, hace de Sonja, una estudiante de Literatura, una mujer despechada dispuesta a la venganza: «Hizo de Marianne un ser capaz de sacrificio, y de Sonja una homicida» (43-44). Don Juan maneja a ambas como un escritor a sus personajes, pone en ellas el carácter que quiere: «Don Juan creó los gérmenes, los sembró...» (44).

En la mayor parte del texto don Juan está ausente, pero su acción carga los espacios de la ficción que está creando. Su casa está llena de la Historia que ha vivido los últimos tres siglos (39) y de su personalidad literaria. Así, el periodista siente que: «Allí podría escribirse una obra de arte, vivir episodios de un gran amor o sentir en soledad cómo la vida de uno está formada de la sustancia del tiempo» (46). El narrador percibe la influencia que el famoso seductor ejerce sobre él: «Llegué a sentirme como

juguete en sus manos, o como personaje literario en las del novelista, que piensa y siente lo que el novelista quiere» (45). El narrador también es un personaje dentro del drama de don Juan. Sin embargo, trata de negar los elementos fantásticos, no se acaba de creer que verdaderamente el amo de Leporello sea don Juan y este, tal como dice, un demonio ocupando el cuerpo de un mancebo. Leporello le responde lo siguiente: «en usted se interfieren dos órdenes de la realidad» (47). El periodista quiere negar el orden fantástico, aunque al mismo tiempo lo atrae, y se acoge al orden realista para no volverse loco, pero, al mismo tiempo, le aburre su vida de periodista.

Tanto el periodista como Sonja son lectores de don Juan antes de conocerlo. Él por los artículos que ha escrito y Sonja por su tesis: «Don Juan. Un analyse du mythe» (55). Mientras estuvo con don Juan, Sonja se sintió identificada con un personaje teatral (60) y así le ocurre ahora al narrador. Don Juan se da a conocer a ambos porque vive a medio camino de las dos esferas: la realista y la fantástica. Él es un ser de ficción, pero que permanece vivo en la esfera realista en la medida que haya personas que crean en su historia. De este modo, *Don Juan* hace explícito el pacto de ficción, se produce desfamiliarización en cuanto que la realidad de don Juan puede que no sea como la que supuestamente tienen los otros personajes, que se pretende reales, sino es una existencia literaria, aunque verdadera, porque la ficción es verdadera para el ser humano.

Don Juan nunca habló a Sonja de amor, pero la sedujo con su personalidad. Cuando la abandona, esta le dispara (71). Leporello le cuenta al narrador que es un demonio y cómo ocupó el cuerpo de Leporello y, desde entonces, sirve a don Juan bajo forma humana (78-107). El narrador le dice que ha copiado su historia del *Fausto* de Goethe, asume en este momento como verdadera la historia de don Juan y la interpreta en términos literarios. Leporello le dice que le contará el resto de la historia si consigue enamorar a Sonja (110). Esta es la única forma de conseguir que se libere de la influencia de don Juan. Pero, el poder de la ficción que ha creado el mítico seductor es muy difícil de romper: «Don Juan la ha hecho víctima una experiencia literaria, y la literatura es mi terreno; pero el llanto de una mujer enamorada es demasiado real para que yo lo entienda» (115).

Don Juan no puede tener relaciones sexuales, no puede ejercer su seducción en la esfera realista; sino que seduce la imaginación de sus amadas, las lleva a soñar un amor de ficción, propio de la esfera fantástica. Don Juan representa historias de amor con sus amadas, del mismo modo que un escritor crea ficciones, parecen reales pero no lo son. Sin embargo, la ficción es verdadera tanto para el periodista como Sonja. Cuando está don Juan en la casa, perciben en ella la fuerza de los amores que han pasado en ella, en el momento que este se marcha, se deshace la ilusión de la ficción: «Ahora tenía ante mis ojos una habitación vulgar, de muy buen gusto y pureza. Nada había sido tocado, pero algo se había evadido, algo que quizá nunca había estado allí» (118). En el momento en que salen de la ficción, les parece que todo ha sido mentira: «Me inclino a creer que tanto usted como yo hemos sido víctimas de un embrujo» (119).

Sonja siente grandes remordimientos por haber disparado a don Juan, pero cree que él es el culpable porque le señaló donde había una pistola. En cambio, no entiende el motivo que le llevó a actuar así. El periodista se lo explica de la siguiente forma: «Dar un final trágico a la aventura. Don Juan es aficionado a los finales trágicos» (123). Don Juan es un personaje trágico y, como no puede morir, se ve obligado a representar una y otra vez la misma situación: seduce a mujeres y estas se vengan de él. Don Juan representa un mito que, en ocasiones, sufre desmitificación. Por mucho que siente el periodista el poder que tiene don Juan sobre él y sobre Sonja, trata de explicar la conducta del seductor de una forma racionalista, en función de criterios clínicos. El periodista cree que es un hombre que enloqueció al quedar impotente (124).

En vista de que Sonja está obsesionada con don Juan, el periodista quiere alejarse del lío en que están inmersos. Se monta en un tren para Madrid, pero, antes de que arranque, Leporello lo convence para que regrese y lo lleva a la casa de don Juan. Cuando se acuesta, el periodista siente que no es él mismo por completo, sino que se introduce en él un cilindro que, en el sueño lo observa, y experimenta lo siguiente: «me hallaba como asomado a una ventana desde la que podría contemplar *un panorama de recuerdos que no me pertenecían*» (135). Igual que en otras obras torrentinas, la ficción

invade al personaje, de modo que se difumina su propia personalidad para pasar al centro la del personaje ficticio. El periodista siente lo siguiente: «se me debilitaba la conciencia de mí mismo, quedaba unida a mí por un recuerdo sutil, y si bien no llegué entonces a creer que fuera otra persona, es indudable que me sentía como ocupado por otro de nombre desconocido, de cuya vida unas horas se me recordaban con claridad e insistencia» (137). El periodista tiene un sueño como si él fuera don Juan, mientras que el alma de don Juan emigra, se traslada al primero para hacerle vivir una ficción (142).

Se puede decir para concluir que, en el *Don Juan*, los personajes que conocen al famoso conquistador y a su criado dudan repetidas veces de sí verdaderamente son quienes dicen que son. El periodista sigue teniendo la sensación de que son unos farsantes que llevan a cabo una representación teatral, personas que, por el motivo que sea, juegan a hacerse pasar por don Juan y Leporello. El mismo Leporello no aclara la cuestión en este sentido, pero da la clave para comprenderles. Él y su amo, como personajes surgidos por la ficción, son reales en la medida de que convencen a otras personas de que son Leporello y don Juan; «Mi amo y yo, para creer que somos, respectivamente, don Juan y el diablo, intentamos que alguien lo crea. Y para que alguien lo crea, él se porta como don Juan y yo como un diablo» (148). El mensaje último de *Don Juan* es que es un personaje eterno, que forma parte del imaginario de nuestra sociedad, y en el texto se juega a que viva para siempre, mientras no decline la creencia en él.

3.3 Instrucciones para escribir la Historia en *La Princesa durmiente va a la escuela*

En *La Princesa*, el Rey de un país descubre a una Princesa encantada, a la cual quiere besar para que se despierte, pero, antes de hacerlo, diversos grupos de poder señalan que hay que planificar la educación que recibirá la futura reina. *La princesa* es una de las obras torrentinas donde la imaginación y los hechos históricos se contaminan mutuamente de una forma más clara. Los grupos tratan de imponer una determinada visión acerca de la Historia a la Princesa, quien se despierta después de dormir quinientos años. Se ha escrito mucho sobre el poder en las obras de Torrente Ballester, el cual está en la relación entre los personajes, en sus luchas y aspiraciones; en gran medida, este poder se refiere a que unos personajes pretenden ejercer influencia sobre otros. Pero no se limita a esto, también es el poder sobre la realidad misma. Sus personajes aspiran a tener control sobre las circunstancias que los rodean mediante la narración; son rebeldes y tienen iniciativa autorial, tratan de escribir la Historia. Los grupos de poder hacen sus propuestas sobre qué tipo de educación le conviene a la Princesa para que conozca los hechos históricos que han tenido lugar en el tiempo que ella estuvo durmiendo. Estos grupos rivalizan por ver quién consigue imponer su visión de la Historia o, como dice Janet Pérez, *La Princesa* «satiriza las maniobras de los allegados al poder, que [...] aspiran a manipular al rey y así ejercer el poder indirectamente» (2005: 21). Las personas que aspiran a ocuparse de la educación de la Princesa los hacen de acuerdo a sus propias ideologías, quieren que piense como ellos: «*La princesa durmiente* es paradigmática en su demostración de la utilización del estudio de la historia como medio de adoctrinación» (Pérez, 2005 *La Isla*: 21).

El hombre moderno vive inmerso en la Historia: «Se ha dicho que sólo el hombre de hoy tiene conciencia de la Historia Universal» (14). Tras hacerse pública la noticia de que el Rey ha encontrado a la Princesa, diversos colectivos quieren participar en su educación: «¿cuál de las fuerzas vivas de un país (como se decía antes) o de los grupos de presión (como se dice ahora) renunciaría a intervenir, a organizar, a aprovecharse?» (17). Señala Torrente Ballester, que en *La Princesa* se propuso

manipular una supuesta realidad histórica de acuerdo a su imaginación: «el escritor de ficciones suele (y puede) moverse con relativa libertad ante y entre lo que proclaman y aseguran las filosofías de la Historia, cuyas leyes y conclusiones el satírico tiene licencia para ignorar, cuando no para tomar a broma» (21). Además, considera que la misma imaginación que pone en el relato responde a aspectos verdaderos sobre el ser humano: «si lo que una vez sucedió en el bosque remoto de un país imaginario puede expresarse como *aparición de la Princesa Durmiente* [...] puede decirse con esas pocas palabras sin que haya lugar a error, lo que vino después fue lo que cuento y nada más» (29). Los cuentos tradicionales y las teorías históricas son igual de verdaderos para el autor, en cuanto que narraciones que hace el ser humano para explicar su realidad. En *La Princesa*, «La historia es el componente fundamental e imprescindible para el desarrollo de una trama que, partiendo de una premisa imposible, cuestiona nuestro saber histórico, al enfrentar varias concepciones de ese saber, así como su función social» (Becerra, 2003: 46).

La Princesa lleva a cabo un juego paródico de apariencias y verdades: «En primer lugar, la utilización de un cuento de hadas [...] como motor desvelador de la verdad o [...] lo irreal- una joven que duerme durante quinientos años- sirve para mostrar la falsedad de lo real del presente histórico y de la construcción del pasado» (Becerra, 2003: 52). Los acontecimientos que se representan «son manipulados, para hacer creíble el resultado actual» (52). La Historia no es objetiva, sino que depende de quién la cuente y cómo la cuente; es una narración, en la que la imaginación participa. Por este motivo, la visión de la Historia que se transmite a la Princesa es manipulada de acuerdo a la imaginación de los personajes; es, inevitablemente, inventada «o al menos una construcción de alguien interesado en un resultado concreto» (52). Como dice Marisa Bortolussi, la desfamiliarización a la que es sometida la Historia produce un efecto satírico: «la sátira de los sistemas literarios propagandísticos y dirigidos, servidores y mantenedores de una cultura» (Becerra, 2003: 52). La manipulación está en la base de cualquier narración, quien escribe el relato histórico o ficticio dirige el mensaje que trasmite de acuerdo a su propia forma de pensar y sus intereses.

En segundo lugar, el «relato es conducido por un narrador omnisciente, pero con una calculada limitación de conocimiento, que tras presentar unos hechos, de los que ha tenido información a través de documentos escritos o por ser de conocimiento general, proporciona [...] comentarios [...] de carácter irónico, para terminar advirtiendo que la información que nos transmite es incompleta, contradictoria y, por tanto, poco fiable» (Becerra, 2003: 52). Por ejemplo, el narrador toma como fuentes los informes diplomáticos y la Prensa nacional. Señala que ambos son parciales, subjetivos y satíricos, aunque los informes son más favorables al Rey que la Prensa nacional (34). Las limitaciones del narrador y sus poco fiables fuentes dan un tono humorístico a lo que se cuenta. Asimismo, el contraste entre las apariencias gloriosas de los personajes y sus miserias también es humorístico.

Minimuslandia se rige por una monarquía constitucional. A lo largo de los siglos, los monarcas han ido perdiendo poder, hasta convertirse en una figuras representativas pero sin autoridad. Minimuslandia es gobernado en realidad por una compleja red de funcionarios. Los partidos políticos y el conjunto de la sociedad mantienen la figura del rey por conveniencia, pero no lo respetan. Ven a Canuto del siguiente modo: «era simpático por su aspecto y atrayente en su figura, aunque quizá radicase en su atractivo y llaneza la falta de respeto en que incurrieran sus súbditos al verle; acaso por creer que la persona de un monarca, incluso de un monarca constitucional y democrático, tiene que ser hierática y heroica; más que flexible, rígida; con un punto de misterio en la vitola, y un belfo, si a mano viene, en que la crueldad transmitida por tantos antepasados sanguinarios como los de Canuto, quede patente» (33). El personaje más importante del reino, resulta ser motivo de burlas. Sobre Canuto pesa la historia de su casa real. Cuando galantea a una joven por primera vez, el reino teme que se convierta en un seductor como algunos de sus antepasados (36). Desde el momento en que nace, todos perciben a Canuto a través de una narrativa que amenaza de peligros. De modo que nombran a Gisela, una cortesana, para que sea su amante.

Además de no tener poder, Canuto carece de toda libertad. Las fuerzas políticas han acordado una estricta agenda que el Rey debe seguir: «A las nueve tenía que dar su

acostumbrado paseo a caballo por las calles de la ciudad, sin escolta ni vigilancia, para que los ciudadanos se convencieran de que era un ser inofensivo, además de indefenso» (38). De esta forma, se mantiene al Rey como jefe de Estado, pero carente de todo respeto. Todos los pasos del Rey están previstos. Así, por ejemplo, el Intendente le comunica: «Majestad, este es el dinero para hoy, y éste el dinero de la limosna [...] Su Majestad debe fijarse en una mujer enlutada, la que preguntará por su hijo, muerto en acción de guerra» (40-41). El Rey representa una ficción todos los días.

La vida es una rutina en Minimuslandia, hasta que un día, por un azar, el Rey hace algo que está fuera del guion. En uno de sus paseos, ve en la portada de un periódico una noticia sobre el Bosque Encantado. Esto hace que los periodistas se preocupen porque se ha salido de lo previsto. Canuto siente una atracción por lo fantástico como adulto, que nació en sus primeros años de vida: «El rey Canuto, cuando niño, había sentido cierta propensión hacia los cuentos de hadas, leyendas y milagrerías, así como a cuanto cosa tuviese algo de misterioso, maravilloso o poético» (47). Sin embargo, un implacable pedagogo le explicaba los fenómenos para quitarles todo misterio. El Chambelán también trata de eliminar el interés que siente Canuto por el Bosque Encantado, porque se trata de una leyenda inventada por el pueblo «en los siglos de ignorancia» (49). En cambio, el Chambelán no consigue disipar el misterio que entraña el Bosque. Por primera vez en su vida, Canuto toma la iniciativa y entra en el archivo real como si de una aventura se tratase: «Nadie le respondió. Le vinieron ganas de volver sobre sus pasos [...] pero, acordándose de que era Rey y de la obligación en que los reyes están de ser valientes, dio unos pasos, más allá del primer montón de libros» (58). El archivero informa a Canuto de que, hace quinientos años, Odón el magnífico ordenó no volver a hablar del Bosque Encantado. Sin embargo, dispuso que en el juramento para subir al trono se incluyese: «Juro desencantar a la Princesa y desposarla» (60). Los primogénitos de cada rey eran informados del secreto que entrañaba esta cláusula. Se transmitió entre generaciones, hasta que Fernando destronó a su hermano, Luis el *Metódico*. Fernando juró su nombramiento sin comprender qué quería decir la frase acerca de la Princesa y, desde entonces, es una incógnita cuál es su significado.

El archivero le dice a Canuto que, para conocer el caso del Bosque Encantado, debe leer «el cuento de la Bella Durmiente. No es que contenga la verdad histórica con escrupulosas exactitud, pero la contiene de manera relativa, tal y como llegó a la fantasía popular» (61). El relato juega a otorgar a la ficción el valor de hecho histórico. En *La Princesa*, el cuento popular sobre una joven que se queda dormida debido a un hechizo responde a un hecho que verdaderamente ha sucedido. Canuto trata de desentrañar el misterio de la Princesa, donde se mezclan imaginación e Historia. Para ello, toma un globo, se hace acompañar del Chambelán y de tres pilotos y va hasta donde está la Princesa. El Chambelán, que es un personaje sin imaginación, no es capaz de entender lo que pretende el Rey, cree que la insistencia de Canuto es una estrategia para escarnecer los negocios fraudulentos que él y el Jefe de Gobierno han llevado a cabo en el Bosque Encantado sin consultar al Rey: «¿Qué se propone Su Majestad con esta mascarada? Reconozco el fracaso del negocio del bosque [...] pero no veo la causa de que sea yo solo el objeto de esta burla» (75). El Chambelán solo es capaz de comprender motivaciones materialistas de un mundo plenamente realista, no es capaz de compartir la curiosidad por el mundo de fantasía que representa la Princesa.

De modo que Canuto aparta al Chambelán y pide su apoyo a los pilotos. Les hace comprometerse con un juramento de fidelidad, como si fueran personajes de una novela de caballerías. Aunque estos hombres sean meros empleados de la Compañía de Navegación Aérea, está en sus manos ser dignos de guardar una confidencia del Rey y sacrificarse por ella: «¿eres capaz de guardar un secreto, de ser fiel a un juramento, de morir por tu Rey o por tu dama? Quiero decir: como hacía estas cosas D'Artagnan» (76). Otra vez historia e Historia aparecen mezclados. El Rey se refiere a D'Artagnan como si fuera un ser que hubiese vivido realmente. Pese a las referencias novelísticas, insiste en que la fidelidad que exige a los pilotos perteneció al mundo en que vive: «Francisco, Alberto, Carlos, hace quinientos años, vuestros abuelos sabían morir por la guarda de un secreto, por la fidelidad a un juramento, por la lealtad a su rey» (76).

Hasta en las mentes más racionalistas, se abre paso la imaginación. El chambelán acaba por pensar lo siguiente: «¿Y si todo eso de la Princesa Durmiente fuese cierto?» (79). La presencia de la Princesa introduce la fantasía en Minimuslandia y amenaza las reglas que la rigen. El Ministro de Instrucción analiza la situación en los siguientes términos: «nos encontramos frente a una suspensión caprichosa de las leyes físicas, frente a una conculcación arbitraria de las leyes morales, frente a un milagro» (93). El Ministro de Instrucción teme que el suceso amenace a la ciencia y a la vida como la conoce, por lo que pide que se nombre un equipo de académicos que estudie el caso. No obstante, el encuentro entre el Rey y la Princesa genera un peligro mayor para el sistema político de Minimuslandia. Hasta este momento, el Rey no ha jugado ningún papel en los asuntos del país. El pueblo le desprecia como un ser sin voluntad e insignificante. En cambio, pone de manifiesto iniciativa respecto de la Princesa y ejerce por primera vez sus derechos como Rey, por el juramento que ha hecho, nadie puede impedir que desencante a la Princesa. Asimismo, el Rey pasa a representar la valentía del hombre de sangre real que salva a su dama, como recoge la tradición literaria. El Rey experimenta un proceso de mitificación. Los hombres de poder de Minimuslandia temen que la popularidad que da a Canuto su proyecto de desencantar a la Princesa puede otorgarle un poder efectivo. El pueblo pasa a admirar a su Rey, lo cual podría devolver el sistema político al de los reyes patriarcas, en el que el pueblo amaba a sus reyes y estos hacían su voluntad.

El Jefe de Gobierno interpreta la amenaza del potencial cambio político de la siguiente manera: «un Estado moderno puede defenderse de la guerra total o de la huelga general, pero no de la paparrucha» (96). El Jefe de Gobierno se refiere al cuento de la Princesa como «paparrucha», despreciándolo al mismo tiempo que admite la fuerza del relato. El Ministro de Instrucción propone que un equipo de filósofos estudie el peligro que genera la situación para la realidad del mundo en que viven. En cambio, el Jefe de Gobierno considera que si «se aceptasen las propuestas del querido colega (Ministro de Instrucción), la consecuencia más inmediata sería la instalación en el poder de un gabinete de intelectuales, hecho que considero tan catastrófico para el país como la misma realidad del milagro» (96). El Jefe de Gobierno considera que el país debe ser dirigido por hombres de acción, no por teóricos. También, analiza el sistema político de

Minimuslandia de la siguiente forma: «nuestro sistema [...] se basa precisamente en el principio de que el Rey es un hombre como otro cualquiera [...] En el momento en que un hecho como éste nos obligue a sustituir (esto) [...] por el reconocimiento de una virtud específica del Rey, ciento sesenta años de la historia del mundo se desmoronan y, con ellos, todo cuanto ha sucedido desde la Revolución Francesa» (96). Minimuslandia, como cualquier país, tiene una identidad histórica. Los ciudadanos de Minimuslandia mantienen un sistema que arrincona a su Rey por el recuerdo que conservan de los sucesos de Revolución Francesa y otros posteriores, donde la realeza perdió poder en favor del pueblo.

La solución que propone el Jefe de Gobierno consiste en dar una explicación realista, que elimine los elementos fantásticos del relato: «hagamos creer al pueblo que la Princesa duerme bajo los efectos de un veneno, y cuando el Rey la bese, ella despertará a causa de la triaca que el Rey lleva en los labios» (97). Según la versión oficial, el sueño de la Princesa no se debe a un milagro, sino que es provocado por un compuesto químico, un veneno; y el despertar de la Princesa responde a otro compuesto químico, una triaca.

Como la Princesa se durmió en 1450, debe ser Católica; pero la Iglesia de Minimuslandia es reformada y considera que la Princesa debe acoger la fe reformada, por lo que reclama que la educación de la Princesa corra a cargo de la Iglesia. En contra de esto, hay un centro de estudios históricos, llamado Instituto de Altos Estudios para la reforma de la Realidad, que considera inadecuado que la Iglesia Nacional Reformada ejerza ningún poder. Asimismo, De Sanctis, su presidente, en su libro *Dialéctica de la Transformación Profunda*, defiende la tesis siguiente: «Concebía la Historia como movimiento ascendente hacia la Modificación» (110). El Centro de Instituto de Altos Estudios sostiene que es su competencia estudiar la Historia y modificarla para mejorarla. Por este motivo, las pretensiones de la Iglesia Nacional Reformada para ellos «falseaban unos datos históricos irreprochables arrimando el ascua a la sardina clerical» (108). De Sanctis escribe una carta a un periódico donde cuenta qué cree que se debiera hacer respecto de la Princesa. Según él: «la Princesa [...] cuenta entre sus creencias y

conocimientos un cierto número de errores vigentes durante el siglo XV, del mismo modo que ignora cierto número de verdades descubiertas después» (112). Según Instituto de Altos Estudios, la Princesa debe recibir unos cursos en los que aprenda la Historia que hay entre el momento en que se durmió y el presente. De Sanctis, que representa una postura ateísta, confía que, si la Princesa descubre los avances del conocimiento, el tema de la religión dejará de ser relevante: *«Podría [...] suceder que, si se la informase escrupulosamente de unos cuantos descubrimientos científicos, la Princesa no sintiese necesidad alguna de la fe protestante ni de la católica»* (113).

Con todo, no toda la comunidad educativa está de acuerdo en que las medidas del Instituto de Altos Estudios sean las apropiadas. El profesor Rhodesius, que representa a la Universidad, señala que exponer a la Princesa al mundo actual puede provocarle un *shock*. Según él no basta con unos cursos de Historia, sino que lo que necesita la Princesa es vivir por sí misma la Historia: *«la alumna regia llegue al presente histórico a través de todas las etapas que nos separan de ella»* (117). Para llegar hasta el presente, la Princesa debe experimentar la cadena de elementos que la forman. Por ejemplo, respecto a la ropa: *«El camino que conduce a los pantalones debe seguir toda la Historia de la moda: «guardainfante, miriñaque, polizón y falda de tubo»* (117). Del mismo modo, la Princesa debe hacer un recorrido literario: *«A Kafka se llega a través de Cervantes, de Stendhal y de Proust»* (117).

En un primer momento, Canuto sueña con ser él quien guíe a la Princesa en su vuelta al mundo: *«Yo la conduciré por la vida, y de mi mano irá descubriendo el amor, la alegría y la bondad...»* (120). El Rey quiere hacerse cargo de su educación sentimental (129). No obstante, muy pronto se da cuenta que, con el gran número de personas interesados en influir, él tiene muy pocas probabilidades de conseguirlo: *«si el propio Canuto había llegado a creerse autónomo, muy pronto la realidad de los hechos le convenció de que se había equivocado»* (130). El Rey podría luchar con las armas contra los soldados que quieran hacer daño a la Princesa, pero le resulta mucho más complicado contrarrestar los discursos de los académicos del Instituto de Altos Estudios y de la Universidad. Así, percibe que *«ni en las historias heroicas ni en los tratados de*

estrategias se hablaba de peleas contra entidades abstractas, como aquellos Entes para la Corrección de la Realidad» (130). Los académicos, y otros grupos de poder, emplean el lenguaje para tratar de convencer a los demás de que adopten la visión sobre la realidad que ellos tienen. Pretenden convertirse en narradores de la vida de la Princesa. En cambio, el Rey no tiene su habilidad lingüística para oponerse a las diversas voluntades que disputan entre sí.

Rhodesius lidera una huelga estudiantil, en la que exigen que la Cámara de los Pares represente sus exigencias ante la Cámara Alta. Sus peticiones fracasan. Sin embargo, Rhodesius reúne a un selecto grupo de académicos para redactar un drama histórico. «Tratamos de que la Princesa viva por sí misma, aunque de una manera comprimida y relativamente rápida, los cuatrocientos años de historia que la separan de nosotros, a fin de que, cuando la dejemos en la Plaza de la Ópera, pueda ir tranquila en un automóvil cuyo mecanismo conozca, pero cuya significación histórica entienda también» (148). Rhodesius convence al resto de que el mejor modo de que la Princesa se adapte al mundo moderno es representar ante ella las etapas históricas, haciéndola creer que los sucesos son verdaderos.

Polirónicus, un afamado dramaturgo, acepta el método como válido, pero objeta que la experiencia que tendría la Princesa sería parcial. Rhodesius le responde: «cuando usted escribe un drama, ¿recoge en él todos los hechos, todas las palabras, todos los pensamientos de sus protagonistas? ¿O se limita a los más significativos, que son, al mismo tiempo, los necesarios? ¿No es esto el principio fundamental del drama?» (149). Se produce una desfamiliarización de la Historia. Rhodesius pone de relieve que, en contra del carácter exhaustivo que se suele asignar a la Historia, esta es un relato en el que quien lo escribe recoge solo algunos hechos. La Historia es una narración y, por lo tanto, es necesario omitir hechos para que pueda ser contada. Simpleton, otro de los convocados a participar, repone: «Sería un drama sin unidad». Y Rhodesius vuelve a mostrar los vínculos entre Historia e historia: «La Historia no la tiene (la unidad), al menos aparente, y los dramas históricos de Shakespeare, tampoco» (150). Ni la Historia ni la ficción se someten a reglas preceptivas.

Una vez está todo el equipo de acuerdo, se alegran porque pueden emplear escenarios que verdaderamente son de las épocas que deben representar: «Por fortuna, la dinastía conserva la propiedad de sus palacios y dispone de bellas muestras de los estilos barroco, neoclásico, rococó e imperio, y, si no recuerdo mal, existe incluso un palacio romántico [...] Cada uno de ellos servirá de escenario a un acto del gran drama de la historia moderna» (150-151). De este modo, la confusión entre Historia e historia es aún mayor porque la ficción es mostrada con total fidelidad histórica. En cambio, las personas que actúan no lo hacen bajo su propia personalidad, sino de acuerdo al personaje que se les asigna. Por ejemplo, el Rey no es el hombre dócil del comienzo del relato, ni el soñador que va tras la Princesa, sino que: «será, caballeros, ese hombre simpático, resumado *sex-appeal* por todos los poros, que existe en cada época y de quien se enamoran las jovencitas. No olviden que el drama tiene un pie forzado, y es que la Princesa habrá de amar al Rey de tal manera, que, al llegar a nuestros días, caiga en sus brazos y se case» (151).

El intento de compendiar la Historia de varios siglos es un reto de grandes dimensiones, que solo puede ser alcanzado en grupo: «No hay en todo el mundo un hombre capaz de escribir él solo ese gigantesco drama, pero hay media docena de personas capaces de escribirlo en colaboración» (151). Mientras Rhodesius se propone que Canuto haga de un personaje, pretende moldear a la Princesa como si verdaderamente fuese su personaje: «Se nos presenta por primera vez la ocasión de crear la mujer ideal» (152). Rhodesius cree con tal fuerza en la ficción que van a escribir que espera determinar la personalidad de la Princesa inventando la Historia que le transmitirán: «La Historia hecha por nosotros. Pero podemos hacerla como nos dé la gana» (153).

Más tarde, los sindicatos también se disponen a intervenir el proceso de educación de la Princesa. La primera inquietud que le surge a un miembro CGT, uno de los sindicatos, consiste en que: «supongamos que se consigue impedir que Robespierre

la guillotine durante la Revolución Francesa; ¿podrá evitarse en cualquiera de las revoluciones posteriores. ¿Es verosímil que salga viva de la Revolución Rusa?» (172). Según el sindicalista de la CGT, no resulta creíble que la Princesa sobreviva a las revoluciones que van en contra de la nobleza. Esto es un grave problema para incluir a los movimientos obreros en el drama que se va a representar. Como se ve, la Historia es analizada totalmente según conceptos literarios, los hechos que tuvieron lugar en el pasado no importan, solo importa que lo que se cuente pueda parecer que sucedió, que resulte verosímil.

Por otra parte, un miembro del sindicato AGT reivindica que el drama histórico tenga el sello de la lucha sindical: «A los señores de la comisión podrá parecerles muy bonito que el Rey encarne, o más bien, interprete, los papeles de ciertas figuras históricas que suelen ser simpáticas a los lectores de folletines. Así un tal Bayardo, un tal D'Artagnan o un tal conde Fersen» (172). El orador de la AGT quiere que el rey interprete personajes históricos que han luchado por la libertad de los trabajadores. Frente al carácter literario que desea Rhodesius, los sindicalistas aspiran a que el drama tenga un mensaje social de lucha de clases. Pese a sus esfuerzos, no consiguen ejercer influencia hasta que tiene lugar una circunstancia inesperada. El líder de los sindicatos se llama Henri Peledan y tiene una esposa, ambos han vivido una vida muy austera, hasta que las amigas de la mujer la convencen de que, para disfrutar de la vida, debe ir a un baile. Para eso, el matrimonio Peledan debe ser socio del club los «Alegres Cazadores». Peledan lo solicita, pero el chambelán rechaza la solicitud por considerar que no tienen suficiente clase. Esto da un gran disgusto a la mujer de Peledan, por lo decide convocar una huelga que perjudica a los poderosos que le han denegado su solicitud.

Como los disturbios producen grandes pérdidas a los bancos, el banco Plascorli propone «que se organizase la revolución contraria, que se diese un golpe de Estado capitalista» (175). Por su parte, Nationbany, que ha llevado a cabo un estudio de la vida personal y situación económica de los directivos del club los «Alegres Cazadores», señala que un golpe de Estado es caro y puede producir efectos impredecibles: «resulta

más barato apretar los tornillos económicos de unas cuantas personas» (175). El drama histórico que habían fantaseado Rhodesius y sus ayudantes pasa a estar mediatizado por cuestiones políticas. Los periódicos quieren manipular la opinión pública, por lo que Rhodesius se lamenta: «la intromisión del periodismo popular amenaza con transformar en virago activista a la estética Princesa imaginada» (179).

En las conversaciones que mantienen los sindicalistas sobre cómo salvar a la Princesa de un modo verosímil, se cruzan mensajes orales, que se van distorsionando: «Las instrucciones de Peledan se resumían en pocas palabras: “Que busquen debajo de la tierra el modo de salvar a la princesa”. El que las recibió, al transmitir las, les añadió un matiz más concreto de orden [...] La orden inició un viaje de varias horas y varias etapas, en cada una de las cuales perdió matices o los ganó, cambió este o aquel detalle, adquirió este tono o aquel otro. Sucesivamente fue orden tajante, conminación, exigencia, amenaza» (181). En *La Princesa*, como en otras obras torrentinas, se observa el proceso por el que se escribe el relato, pero, en este caso, el relato coincide con la supuesta Historia de un país, Minimuslandia. Uno de los sindicalistas encuentra la solución de la verosimilitud en la Literatura: «Si hubieras leído una novela titulada *Pimpinela Escarlata*, habrías visto que el salvamento es posible» (184). El sindicalista recurre a la novela de la baronesa Emma Orczy para mostrar una solución a una situación de la vida real. En esta novela, una serie de hombres liberan heroicamente a los nobles que están condenados por la Revolución Francesa. Por lo tanto, se incluye en el drama histórico una escena en la que la Princesa ha de ser salvada de la muerte. El equipo de Rhodesius escribe el guion que se ha de seguir, a partir de lo cual deja que la representación siga su propio camino: «Le aseguro a su Majestad que antes de quince días tendremos las líneas generales de la representación, y el texto de las escenas más importantes. Porque sólo éstas hay que escribirlas de antemano. Las otras hay que entregarlas a la inspiración de cada cual» (184). Puesto que la Princesa cree que lo que vive está ocurriendo verdaderamente y que los personajes deben ser fieles a su papel es como si la ficción se convirtiese en realidad.

La corona de Minimuslandia no tiene dinero suficiente para costear la producción de la representación, debido a lo cual piden ayuda Mr. Jacson, un director estadounidense. Este le señala al Chambelán cómo la concepción histórica del pueblo está mediatizada por el cine americano: «El público del mundo entero está acostumbrado a nuestros interiores históricos, y a unos muebles de época que difícilmente se hallan fuera de los estudios» (194). Se desfamiliariza aún más la Historia, no solo es parcial, sino que es inventada de un modo consciente por quienes se dedican a contar relatos a la población. Esto es tanto así que la imagen que tienen los ciudadanos de ciertos momentos históricos está en función del cine: «la idea que en el mundo se tiene del rococó ha sido creada por nosotros» (194).

Mr. Jacson le explica al Chambelán que el cine americano ha conseguido hacer la realidad más interesante para el público: «¿Sabe usted por qué los turistas norteamericanos que vienen a Europa regresan defraudados? Porque las imágenes de Europa que nosotros les hemos proporcionado son muy superiores a la realidad. Nuestros castillos de cartón piedra son más misteriosos, nuestros palacios más elegantes» (194). Como dice Vargas Llosa, el narrador debe seducir a su público con el manejo del lenguaje. Así lo hacen los cineastas americanos. Por un lado, ofrecen al público las historias que quieren soñar: «El hombre no está constituido para soportar la realidad. El cine realista es una trampa y un fraude: es como si a un hombre que se ahoga por falta de aire le ofreciéramos la huida que da una campana neumática» (195). El público de una obra romántica sabe que los amantes tienen que acabar juntos, «Pero los trámites permanecen en el secreto. El quid de la cuestión consiste, precisamente, en los trámites; tienen que sorprender, asombrar». (196). Por otro lado, la seducción que ejercen los cineastas americanos les permite influir sobre la sociedad. Al supervisor Mr. Pool, ayudante de Mr. Jacson, se le ocurre que Canuto puede ser un viajante de comercio americano para que los espectadores puedan identificarse con él: «Todos los hombres del planeta pueden ser viajeros de comercio americanos» (196). De este modo, los cineastas americanos pretenden imponer como modelo heroico un hombre que representa a su nación. «Todas las proezas atribuidas al Rey las hará el Rey, aunque con el nombre de Billy Preston» (197). El Chambelán defiende que los nombres Bayardo, Fersen o D'Artagnan son ilustres y gloriosos, mientras que Billy es oscuro

(197). A esto, Mr. Jacson responde: «¿No ha habido un yanqui en la Corte del Rey Arturo?» (197). Ambos quieren modificar la realidad de acuerdo a su imaginario, el chambelán quiere que el Rey interprete a uno de los héroes de folletín que gustan en Europa, mientras que Mr. Jacson defiende que el protagonista debe ser el personaje americano que su equipo ha inventado haciendo referencia a una obra de Mark Twain. Si un personaje estadounidense pudo protagonizar una novela que ocurría en una corte europea, Billy Preston puede hacer lo mismo en la representación que tienen entre manos.

Los sindicatos reaccionan frente a la injerencia extranjera: «hemos aceptado más tarde una solución [...] que permitía a la Princesa seguir viviendo, pero exigíamos que su formación se orientase en un sentido especialmente popular y revolucionario [...] no podemos permitir que sirva de pretexto al capitalismo americano para introducirse en nuestro país y apoderarse de nuestras fuentes de riqueza» (216). Nuevamente, el drama histórico se ve contaminado por cuestiones políticas, las circunstancias de la realidad de Minimuslandia conforman la ficción que se está preparando. Los sindicatos llevan a cabo una campaña para convencer al pueblo de la amenaza extranjera: «Peledan contrató a un vagabundo, metió en sus bolsillos divisas y documentos comprometedores, y, cuando cantaba acompañado de guitarra en medio mecanógrafas y horteras, una brigada de choque le detuvo, le vació los bolsillos y le hizo confesar, de modo que el origen extranjero de la maniobra quedó de manifiesto en medio de la calle» (222).

Por su parte, los miembros del Instituto de Altos Estudios creen que la Princesa no será feliz y el pueblo estará descontento con la representación. De Sanctis defiende lo siguiente: «el pueblo, que vive en libertad, que ama la libertad, sabe que la Princesa no será libre» (223). Va a la prensa con esta idea: «Yo no propongo esas ideas como definitivas. Yo las arrojo a la voracidad de la Prensa como gérmenes preñados de porvenir» (225). La prensa tiene el poder de narrar la historia de la Princesa de otro modo.

Finalmente, la representación comienza. La Princesa reconoce en el Rey al hombre que viene a desencantarla: «Cuando esta mañana, al despertar, vi los ojos del Príncipe que me miraban, le reconocí como a mi salvador, porque sus ojos miraban de otra manera, como miran los hombres de bien; y, así, me atreví a darle un beso» (235). La representación, que es tan solo una ficción, va transformando la concepción que tiene la Princesa de diversos aspectos de la realidad. Tras asistir a un discurso de Calvino, la Princesa empieza a dudar de la existencia de Dios: «Siempre creí que Dios me esperaba y que, con su ayuda y un pequeño esfuerzo de mi parte, un día me recibiría en el Paraíso» (241). En cambio, conserva su esperanza de ser amada. Cuando escucha recitar a Luisa Labé poemas sobre el fuego del amor, ella misma queda inflamada: «Cuando me acosté, un versos de esa muchacha parecía clavado en mi memoria [...] “Tant de flambeaux pour ardre una femelle!”» (244). La Princesa es, como el Rey, una persona con imaginación, lo que la lleva a cambiar las ropas con Luisa Labé para ser poetisa, lo mismo que Quijano se pone la armadura para ser caballero andante.

Los hechos históricos aparecen en el drama histórico totalmente condensados. En una semana se representan «los amores de una tal Madame de Clèves, mezclados con la Guerra de los Treinta Años, la Fronda, los Tres Mosqueteros y la Revolución Inglesa» (245). Se mezclan referencias históricas: la Guerra de los Treinta años (1618-1648), la Revolución Inglesa (1642-1689), La Fronda (1648-1653); con referencias literarias a *La Princesa de Clèves* de La Fállete y a *Los Tres Mosqueteros* de Dumas. Entre medias se introducen aspectos políticos anacrónicos: «En medio de tanto espectáculo, batallas, sesiones de Parlamento, juicio y muerte de un rey, y todo lo demás, cada día nos llevan a un huerto, a un taller o a una mina para que comprobemos la miseria del proletariado...» (246). Mientras que se supone que la representación transcurre por el siglo XVII, el discurso político emplea el término «proletario», que, en el sentido que le da Kart Marx, surge en el XIX. La falta de unidad y la rapidez con que se suceden los hechos confunden a la Princesa: «Adivino que tiene un lío en la cabeza, con tantas cosas contradictorias como le dicen» (246).

La Princesa ama al Rey, pero se siente atraída por Peter Wundt, un seductor que en la representación encarna a los héroes de folletín que gustan al público, por lo que se llama: «Giacommo Bayardo D'Artagnan di Casanova» (234). Pregunta al actor que representa a Shakespeare cómo resolvería un drama cuya protagonista es una mujer dividida entre el amor leal a un hombre y el deseo de entregarse a otro. Shakespeare le responde del siguiente modo: «¿Qué es *una mujer*? ¿Existe, acaso, *una mujer*? Existís vos, y vuestra dama, y vuestras criadas, y Fulana, y Mengana y Perengana. Si Fulana es la protagonista del drama tendrá una solución; pero si es Perengana, la solución será otra» (247). De este modo le dice que ella debe escribir su propia historia.

La Princesa es un texto con muchos elementos metaliterarios, en algunos casos explícitos. En una conversación, la Princesa le pregunta a su dama de cámara los motivos por los que, si los escritores viven a costa de la nobleza, se dedican a criticarla. Esta le responde que: «Lo hacen porque están preparando la Revolución Francesa» (250). De este modo, uno de los personajes del drama le desvela a la Princesa que están inmersas en un relato ya escrito, que son personajes de un montaje. Pese a los esfuerzos por recapitular la Historia, esta queda muy simplificada: «La Revolución Francesa, libre de toda información ideológica, se había reducido a un melodrama histórico de buenos y malos» (252). Se mezclan también las referencias intertextuales a otras obras de Torrente Ballester. Aparece un personaje que parece ser un J. B., de *La saga/fuga*, bajo el nombre de Cagliostro, de *La Isla*. La Princesa y su dama de cámara presencian: «los misteriosos experimentos de José Bálsamo [...] que nos fue presentado como el Conde Cagliostro» (254). En uno de esos experimentos, la Princesa ve su muerte en una bola de cristal.

En el guion de la obra, los revolucionarios persiguen a la Princesa para darle muerte, pero tienen que confundir a otra mujer con ella, para que la verdadera Princesa escape. No obstante, la Princesa se entrega, por lo que los actores se ven obligados a improvisar. Un hombre le dice a la dama de cámara: «¡A ver cómo la entretiene! La cárcel aún no está preparada» (259). La Princesa no se preocupa porque está convencida de que el Príncipe (Canuto) las salvará. En la mente de la Princesa, el Príncipe

representa el mito del héroe liberador: «Sé que el Príncipe nos libraré de la muerte, aunque la carreta de los condenados esté esperándonos» (260).

Como el Jefe de Gobierno entiende que la Princesa sufre represión sexual, contrata al doctor Motza, psicoanalista que pretende liberarla de sus prejuicios frente a la sexualidad: «¡Ése sí que será, señoras y señores, el verdadero despertar de la Durmiente!» (297). El doctor Motza emplea sus conocimientos científicos para poner a la Princesa en lo que él cree una verdadera situación de libertad: «cuando haya de elegir entre el placer inconmensurable y la vulgaridad, entre la libertad del instinto y el ser a medias, no dudará su corazón» (297-298). Tras la terapia, la Princesa aborda sexualmente a un hombre, pero el comportamiento de ella es tan agresivo que no sugiere que sea más libre, sino que la terapia ha transformado su personalidad, la ha convertido en un personaje diferente. De modo que la psicología, la ciencia en un sentido amplio, aparece también capaz de manipular la narración que sigue el texto.

Después de todos los esfuerzos que se hacen por educar a la Princesa, ella es incapaz de adaptarse al mundo moderno. Los amantes no acaban disfrutando de la esperada felicidad amorosa. Como en otras obras torrentinas, al final del texto, se muestra que el aparente motivo principal de la obra no es relevante. *La Princesa* no es un relato sobre la educación de la Princesa, sino sobre la manipulación que ejerce, principalmente, la palabra, tanto en forma de Literatura, de Historia y de Ciencia. *La Princesa* parodia los afanes de poder de los personajes y los grupos a los que representan. Todos ellos tratan de imponer su visión de la Historia mediante el manejo del lenguaje. La Historia aparece como una narración que conforma la visión que tienen los personajes sobre el mundo en el que viven. Según Torrente Ballester, *La Princesa* es una sátira de casi todo (18), se ríe de los afanes de poder de diversos grupos de presión, que representan las luchas que se dan en el mundo del autor y los lectores, se observa con humor la pretensión inherente al ser humano de imponer su forma de comprender el mundo a los demás. Cada individuo y colectivo tienen una narración respecto de este y, entre todos, construyen la ficción que acaba por ser real para quienes participan en ella.

Conclusiones

Torrente Ballester percibió que la Literatura es un juego de palabras, estas pueden referirse a personajes históricos y hechos acontecidos, pero, en el momento que entran a formar parte de un texto, no lo son propiamente, sino apariencias en la mente del lector. Se ha trabajado un corpus de novelas que juegan a mostrar el proceso de escritura, el cual permite a los narradores imaginar mundos mejores, hasta el punto de creerse que son verdaderos, aunque después se desengañen: «la literatura es un simulacro que utiliza formas y categorías humanas, no para imitarlas, sino como medio para constituirse a sí misma en una apariencia de verdad en la que descansa su esencia» (Loureiro, 1990: 225).

Torrente Ballester descubrió en las hojas del *Quijote* que la Literatura es un juego en el que se pretende que los sucesos inventados que se cuentan pasen por reales. Tanto Cervantes como él, experimentan con el «como si»: la novela es un artificio que juega a crear personajes, escenarios y situaciones con apariencia de ser reales, aunque no lo sean como las personas, lugares y situaciones históricos, porque no tienen una existencia independiente del texto, sino que solo existen dentro de él. No obstante, el ser humano necesita contar y escuchar historias para dar sentido a su realidad, necesita de las ficciones para comprender lo que le rodea. Aunque Quijote no haya existido como hombre de carne hueso, su figura sirve para dar sentido a existencia humana; él tiene voluntad de transformar su realidad mediante la imaginación, invita a los que lo rodean a inventar un mundo más noble del que tienen. El juego del *Quijotees* posible gracias a la capacidad que tiene su protagonista para desdibujar los límites entre la realidad y la ficción, contamina el mundo en que vive con su imaginación. Los molinos han de ser gigantes para que él pueda enfrentarse a ellos como un caballero andante y, de este modo, convertir una situación anodina en una aventura. Torrente Ballester aprende de Cervantes necesidad de jugar en la Literatura y la forma de hacerlo, sus personajes crecen y mejoran sus vidas gracias al juego.

La Literatura entendida como juego parte de una concepción humorística sobre el mundo y el propio hecho literario. Dentro de las novelas, el narrador se burla de los personajes y las situaciones que plantea, pero sin denigrarlos, el objetivo es despojarlos de imposturas para mostrarlos en su complejidad. Como dijo Torrente Ballester, «humor es recobrar por la inteligencia lo que el sentimiento destruye y reconstruir por el lirismo lo que desbarata la razón» (1990: 283). Emplea la Literatura para tratar todo lo que concierne al ser humano, destruyendo las concepciones previas y creando otras nuevas, con las que conocer la realidad de un modo poético.

El juego se concreta en una serie de procedimientos narrativos: el proceso de mitificación-desmitificación, toma figuras ensalzadas por la Historia o la Cultura y las rebaja. Se ha visto cómo presenta el mito de don Juan, desmitifica su capacidad de seductor y vuelve a mitificarlo en el plano humano, no es un vulgar seductor, sino un hombre que ama, pero que tiene profundos conflictos éticos y religiosos. Un caso importante de desmitificación lo conforma la desfamiliarización, que pone de manifiesto el artificio de la narración; la parodia, el mensaje de diversos textos es puesto en entredicho, por ejemplo, la Historia, en cuanto narración, aparece como una invención; la ironía, en aquellos pasajes donde el narrador transmite un mensaje, pero se da a entender otro diferente, como ocurre en *Fragmentos*, cuyo narrador insiste en que sus personajes cobran vida y se rebelan contra él, cuando se entrevé que es él quien lleva las riendas del texto.

Las obras torrentinas están escritas desde la conciencia de que el escritor es un personaje más, que se construye según ejerce su función. El ejemplo más claro en el que se puede comprobar el crecimiento del narrador tiene lugar en *La saga/fuga*, resulta interesante porque las dificultades y trabajos que le surgen al narrador en su andadura son equiparables a los del autor. De modo que se puede observar cómo la persona que escribe despliega su actividad. Además, se ha visto que aquel que cuenta una historia necesita valerse de otras fuentes, ya sean textuales, ya sean las narraciones de otras personas. Por último, se ha analizado la forma con que el narrador asume las perspectivas de todos los personajes. La escritura es un constante proceso de

desdoblamientos, el autor delega el relato en el narrador y este delega la acción en los personajes. De modo que el narrador tiene un gran control sobre la historia que cuenta, pero no le pertenece propiamente, sino que la ficción es algo vivo, compuesto por todos los personajes, lugares y situaciones que dan las palabras. El núcleo de las novelas de Torrente Ballester no está ni en el narrador ni en los problemas de un personaje concreto, sino en la ficción en sí misma, en cuanto que proceso que construyen múltiples voces. Queda abierto a futuras investigaciones estudiar los desdoblamientos de *Quizá el viento nos lleve al infinito* y de *Off-side*.

Por último, se han estudiado las relaciones entre la realidad y la ficción, desde el punto de vista de las novelas de Torrente Ballester. Él estableció dos esferas de realidad o ámbitos que tiene el ser humano para comprenderse a sí mismo, sus relaciones con los demás y el mundo que lo rodea. Lo real y lo fantástico existen para el ser humano, aunque de diferente manera; por real se entiende aquello ocurrido (o que la novela pretende que ha ocurrido) en el mundo de hombres de carne y hueso, como el autor explícito y el lector explícito; mientras que fantástico se refiere a aquello inventado por una persona y que transgrede las leyes de lo real. En las ficciones torrentinas se juega a que el narrador pertenece al orden de lo real, es de carne hueso; pero también está hecho de palabras, también es un personaje, está inserto en la esfera fantástica; de modo que la esfera realista invade la esfera fantástica y viceversa. Unas veces, el narrador pretende ser un mero testigo de la esfera realista, al tiempo que da rienda a su imaginación (esfera fantástica); otras veces, el narrador declara desde el principio que lo que cuenta es una fantasía y, sin embargo, pretende que tenga efectos en el mundo en el que él vive, es decir, espera que su narración tenga repercusiones en la esfera realista. Se juega en una frontera en la que, en ocasiones, las palabras pretenden volverse reales, lo que cuentan los narradores sucede por el mero hecho de haber sido enunciado; y, en otras ocasiones, se pone de relieve que no sucede así y que todo es un artificio lingüístico, lo que se cuenta no tiene existencia fuera de las páginas.

En el presente estudio, se ha ejemplificado la relación entre esferas de realidad mediante la relación entre Historia, como hechos verdaderamente ocurridos (o que se

pretende que han ocurrido), que representa la esfera realista; y la historia, como sucesos inventados, que se refiere a la esfera fantástica. Por un lado, Torrente Ballester transforma la figura histórica de Napoleón, su propia biografía y la ciudad de París en ficciones. La posible invención de un emperador surge de una profunda reflexión sobre la Historia, los personajes que la pueblan solo permanecen en forma de palabras y bien podrían ser ficciones. Después, *Dafne* es un buen ejemplo de cómo la biografía del autor y sus ficciones se relacionan entre sí; los lugares, personas y situaciones con los que entró en contacto influyeron en los lugares, personajes y situaciones que creó en sus novelas. Del mismo modo, se ha visto que el París real se transforma para servir de contrapunto para la ciudad ficticia en que transcurre *La saga/fuga*. En siguientes trabajos, será interesante estudiar la relación entre esferas de realidad en *La rosa de los vientos*; y cómo el autor reflexiona sobre la veracidad de la Historia en *Crónica del rey pasmado*.

Por otro lado, se juega a dar valor real a un autor inventado, a un personaje (don Juan) y a un drama histórico, con el que se quiere educar a una princesa que despierta después de siglos de letargo. La identidad del autor es un enigma que no resuelve leer sus textos, en cambio, los lectores tendemos a conformarnos una imagen sobre el autor tras conocer sus textos. *Yo no soy yo* presenta a un autor que, gracias a las sucesivas imaginaciones de lectores, se convierte en un personaje poliédrico al que todos creen hombre de carne y hueso. Acto seguido, se detallan los medios por los que la ficción donjuanesca invade la esfera realista del narrador de *Don Juan*. En último lugar, *La Princesa* especula con la posibilidad de crear artificialmente una determinada conciencia histórica a una persona.

Pese a que los textos históricos pretenden recoger de modo objetivo los acontecimientos, el modo con que están escritos es el mismo que el de las ficciones. La Historia se escribe desde la perspectiva del autor, lo que hace que sea subjetiva; y, formalmente, tanto la Historia como las historias de las novelas son narraciones de sucesos. La Historia que nos ha llegado puede no responder a los hechos que realmente sucedieron; esta remite a sucesos que no podemos comprobar, salvo por documentos,

que bien podrían ser fruto de invenciones, como las novelas. En el sentido contrario, cuando un ser humano cuenta una historia inventada hay algo verdadero en ella, Torrente Ballester juega a que las ficciones podrían ser reales. En siguientes trabajos, será interesante estudiar la relación entre esferas de realidad en *La rosa de los vientos*; y cómo el autor reflexiona sobre la veracidad de la Historia en *Crónica del rey pasmado*.

Se podría sintetizar la obra de Gonzalo Torrente Ballester del siguiente modo: «El carácter intelectual y fantástico de su obra, sumado a su esencial ironía, define una producción literaria creada desde la inteligencia y la constancia que originan una trayectoria basada en la coherencia como soporte básico» (Biblioteca Nacional de España). Este trabajo ha compendiado la compleja visión que construyó acerca de la Literatura como instrumento de comprensión de uno mismo, de los demás y del mundo. El juego es una forma de relacionarse tanto con lo realmente acaecido como con lo que el ser humano imagina. Además, Torrente Ballester teorizó y empleó un conjunto completo de recursos para escribir ficciones, que resultan útiles tanto para entender el género novelístico como para escribir ficciones. Por último, se han estudiado un conjunto representativo de obras en las que puso en relación la esfera realista y la esfera fantástica.

Bibliografía

-Obras narrativas de Gonzalo Torrente Ballester

Torrente Ballester, Gonzalo. *La Princesa durmiente va a la escuela*. Barcelona: Plaza y Janes, 1983.

_____. *Yo no soy yo, evidentemente*. Barcelona: Plaza Janes, 1987.

_____. *Dafne y ensueños*. Madrid: Alianza, 1998a.

_____. *Fragmentos de Apocalipsis*. Madrid: Alianza, 1998b.

_____. *La Isla de los Jacintos Cortados*. Madrid: Alianza, 1998c.

_____. *Don Juan*. Madrid: Destino, 2006.

_____. *La saga/ fuga de J. B.* Carmen Becerra, Antonio Jesús Gil González (ed.). Madrid: Castalia, 2010.

-Trabajos teóricos y entrevistas de Gonzalo Torrente Ballester

Torrente Ballester, Gonzalo. *Teatro español contemporáneo*. Segunda edición. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1968.

_____. *El Quijote como juego*. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1975.

_____. *Nuevos cuadernos de La Romana*. Barcelona: Destino, 1976.

_____. «Intervención de Gonzalo Torrente Ballester». *Novela española actual*. Madrid: Cátedra, 1977.

_____. *El «Quijote» como juego y otros trabajos críticos*. Barcelona: Destino, 1980.

_____. *Currículum en cierto modo*.
http://www.clubcultura.com/clubliteratura/clubescritores/torrente/gtb_autobio_curriculom01.html . Consultado el 23 de diciembre de 2013. 1981.

_____. *Ensayos críticos*. Barcelona: Destino, 1982a.

_____. *Los cuadernos de un vate vago*. Barcelona: Plaza y Janes, 1982b.

_____. Conferencia de Torrente Ballester. Jorge Luis Borges et al. *Literatura fantástica*. Madrid: Siruela, 1985.

_____. *Discurso de la entrega del premio Cervantes*. Biblioteca Universidad de Alcalá. <http://biblio.uah.es/BUAH/Webcat/Cervantes/85TorrenteBallester.pdf>.

Consultado el 1 de marzo de 2012. 1985.

_____. *Nota autobiográfica*. Club Cultura. http://www.clubcultura.com/clubliteratura/clubescritores/torrente/gtb_autobio_notas.html. Consultado el 23 de diciembre de 2013. 1986.

_____. «Arquetipos, talismanes, esquemas». *El País*, 16 de Noviembre de 1986.

_____. *Cotufas en el golfo*. Barcelona: Destino, 1990.

_____. *Imprescindibles Gonzalo Torrente Ballester*. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/imprescindibles/imprescindibles-gonzalo-torrente-ballester/988394/>. Consultado el 2 de agosto de 2013. 11 de enero de 2011.

-Estudios sobre Gonzalo Torrente Ballester

Alonso, Eduardo. La fabulación «como si...». Ángel Abuín, Carmen Becerra y Ángel Candelas (coord.). *La creación literaria en Gonzalo Torrente Ballester*. Vigo: Tambre, pp. 23-34, 1996.

Álvarez Perelégui, Gonzalo. Aspectos de lo fantástico en la narrativa de Gonzalo Torrente Ballester. *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica. Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción. Universidad Carlos III de Madrid, 6 al 9 de mayo de 2008*. Asociación Cultural Xatafi/Universidad Carlos III de Madrid, pp. 319-329, 2008.

Amorós, Andrés. «Conversación con Gonzalo Torrente Ballester sobre La saga/fuga de J. B.». *Ínsula*, p. 317, 1973.

Becerra, Carmen. *Guardo la Voz, Cedo la Palabra. Conversaciones con Gonzalo Torrente Ballester*. Barcelona: Anthropos, 1990.

_____. «La princesa durmiente frente a la historia». *Hesperia: Anuario de filología hispánica*, 6, pp. 43-55, 2003.

Benítez, Margarita. Parodia y subversión en las primeras novelas de Gonzalo Torrente Ballester. Janet Pérez y Stephen Miller (eds.). *Critical Studies on Gonzalo Torrente Ballester*, pp. 107-112, 1989.

Biblioteca Nacional de España. *Gonzalo Torrente Ballester*.
<http://censoarchivos.mcu.es/CensoGuia/fondoDetail.htm?id=1440121>. Consultado el 17 de abril de 2013. 2010.

Blackwell, Frieda Hilda. *The game of literature. Demythification and parody in novels of Gonzalo Torrente Ballester*. Valencia: Albatros hispanófila, 1985.

Carmelo, Urza. *Historia, mito y metáfora en «La saga/fuga de J.B.» de Torrente Ballester*. Michigan: UMI, Dissertation Information Service, 1992.

Castaño, Francisco. *Retrato de Gonzalo Torrente Ballester*. Barcelona: Círculo de lectores, 1988.

Criado, Isabel. De cómo se hace una novela o Fragmentos de Apocalipsis de Gonzalo Torrente Ballester. *Homenaje a Gonzalo Torrente Ballester*. Salamanca: Caja de Ahorros de Salamanca, pp. 63-89, 1981.

Díez, José Ignacio. Teoría y prácticas de los Siglos de Oro en Gonzalo Torrente Ballester: Crónica del *Quijote* y juegos del *Rey pasmado*. Carmen Rivero Iglesias (ed.). *El realismo en Gonzalo Torrente Ballester. Poder, religión y mito*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana Vervuert, pp. 13-32, 2013.

Esteve Maciá, Susana. *La fantasía como juego en «La saga/fuga de J. B.»*. Alicante: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Alicante, 1994.

Estévez Molinero, Ángel. La fuga sagaz de Gonzalo Torrente Ballester: Perspectivas de inmersión en La saga/fuga de J. B. *Homenaje a Gonzalo Torrente Ballester*. Salamanca: Biblioteca de la Caja de Ahorros y M. de P. de Salamanca, pp. 91-114, 1981.

Fernández, Julia. «Tres novelas de Gonzalo Torrente Ballester: Dafne y ensueños, La rosa de los vientos y Yo no soy yo, evidentemente». *Rilce*, 16, 3, pp. 513-536, 2000.

Fernández Romero, Ricardo. «“Fantasma oscuro que se sueña a sí mismo”: la escritura autobiográfica de Gonzalo Torrente Ballester en “Dafne y ensueños”». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 4, pp. 15-32, 2006.

Ferretti, Víctor Andrés. Yo no soy yo, evidentemente y una poética de la simulación. Carmen Rivero Iglesias (ed.). *El realismo en Gonzalo Torrente Ballester. Poder, religión y mito*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana Vervuert, pp. 393-401, 2013.

Freixanes, Víctor F. «A cidade literaria (Notas para una conferencia. 30 años da edición de La saga/fuga de J. B.)». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 1, pp. 23-34, 2003.

García de la Torre, José Manuel. La presencia de Galicia en la obra de Torrente Ballester. *Actas X de la Asociación Internacional de Hispanistas*, pp. 1791-1801, 1989.

García Galiano, Ángel. Torrente Ballester: Campana y Piedra. *El retrato literario, tempestades y naufragios, escritura y reelaboración: actas del XII Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, pp. 493-499, 2000.

_____. «Quizá nos lleve el juego al infinito (El Quijote en la obra de Torrente Ballester)». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 3, pp.149-164, 2005.

García Gila, Juan Ramón. «Las voces de La saga/fuga de J. B. (aproximación al problema del narrador)». *Rilce*, 1, 2, 1985.

Gil González, Antonio. Jesús. *Teoría y crítica de la metaficción en la novela española contemporánea: A propósito de Álvaro Cunqueiro y Gonzalo Torrente Ballester*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2001.

_____. Torrente, reloaded: nuevos medios y nuevas perspectivas sobre la narrativa de Gonzalo Torrente Ballester. Carmen Rivero Iglesias (ed.). *El realismo en Gonzalo Torrente Ballester. Poder, religión y mito*. Madrid/Frankfurt: Iberoamerican Vervuert, pp. 405-426, 2013.

Giménez González, Alicia. *Torrente Ballester*. Barcelona: Barcanova, 1981.

_____. *Torrente Ballester en su mundo literario*. Salamanca: Biblioteca de la Caja de Ahorros y M. de P. de Salamanca, 1984.

Lombera, César, Asensi, Jaime. *Fragmentos de Apocalipsis de Gonzalo Torrente Ballester*. Santiago de Compostela: Consorcio de Santiago/Fundación Gonzalo Torrente Ballester, D.L., 2010.

López López, Mariano. *El mito en cinco escritores de postguerra*. Madrid: Verbum, 1992.

Loureiro, Ángel G. *Mentira y seducción: la trilogía fantástica de Torrente Ballester*. Madrid: Castalia, 1990.

_____. Torrente Ballester y las ficciones de la historia. José ángel Fernández Roca, José Antonio Ponte Far (coord.). *Con Torrente en Ferrol: un poco después*. La Coruña: Universidad da Coruña, pp. 15-26, 2001.

_____. «Tiempos de Apocalipsis, desvelos de la ironía». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 2, pp. 47-62, 2004.

_____. «Torrente Ballester: lugares de lectura, lugares de escritura». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 4, pp. 1-10, 2006.

Marco, Joaquín. Las narraciones de Gonzalo Torrente Ballester. *Novela española actual*. Madrid: Cátedra, pp. 63-130, 1977.

Martínez de Antón, David. «Castroforte del Baralla y Villasanta de la Estrella o la ficción implícita contra la explícita». *Revista de Filología Románica*, anejo VI, 2, pp. 202-205, 2008.

Merino, José María. «Juego y verdad en La saga/fuga de J. B.». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 1, pp. 47-54, 2003.

Pérez, Janet. «La isla de los jacintos cortados: parodia cervantina historiográfica». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 3, pp. 17-34, 2005.

_____. «“Dafne y ensueños”: ¿Novela, autorretrato, memoria?». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 4, pp. 35-50, 2006.

Pérez, Genaro J. «Metaficción de don Juan y Fragmentos de apocalipsis de Gonzalo Torrente Ballester». *Revista canadiense de estudios hispánicos*, vol. XII, 3, pp. 415-428, primavera 1988.

_____. «El narrador como diablo cojuelo. Experimentación narrativa en “La Isla de los Jacintos Cortados”». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 3, pp. 57-68, 2005.

Rivas Barrós, Manuel. «Exilio, eros e ironía». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 1, pp. 35-46, 2003.

Roca Mussons, María. «Sobre algunas cervantinas de Gonzalo Torrente Ballester en “Fragmentos de Apocalipsis”». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 2, pp. 27-26, 2004.

Ruiz Baños, Sagrario. La construcción ficcional en Gonzalo Torrente Ballester. Ángel Abuín, Carmen Becerra y Ángel Candelas (coord.). *La creación literaria en Gonzalo Torrente Ballester*. Vigo: Tambre, pp. 35-60, 1997.

_____. «La novela como mundo autónomo». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 3, pp. 69-82, 2005.

Sevilla Vallejo, Santiago. «Progresión y repetición cíclica en Castroforte del Baralla». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 9, pp. 39-52, 2011.

_____. El juicio/representación de *La saga/fuga de J. B.* de Torrente Ballester. Carmen Rivero Iglesias (ed.). *El realismo en Gonzalo Torrente Ballester. Poder, religión y mito*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana Vervuert, pp. 289-298, 2013a.

_____. «Don Juan, el mito vivo en Gonzalo Torrente Ballester». *Dicenda: Cuadernos de Filología Hispánica*, 31, pp. 213-228, 2013b.

Sierra, Germán. «Villasanta desde Compostela». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 2, pp. 19-26, 2004.

Torrente, Isabel. La Historia en la narrativa de Torrente Ballester. Ángel Abuín, Carmen Becerra y Ángel Candelas (coord.). *La creación literaria en Gonzalo Torrente Ballester*. Vigo: Tambre, pp. 99-110, 1997.

Vilanova, Manuel. «Gonzalo Torrente Ballester: La saga/fuga de J. B.». *Cuadernos Hispanoamericanos*, 272, pp. 272-274, 1973.

Villán, Javier. *Gonzalo Torrente Ballester. La semana del autor sobre Gonzalo Torrente Ballester*. Madrid: Cultura hispánica, 1990.

Villar Dégano, Juan Felipe. «Gonzalo Torrente Ballester. Acerca del novelista y su arte», *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 8, pp. 13-40, 2010.

Villanueva, Darío. «La fantástica lírica de Torrente Ballester», *Nueva Estafeta*, pp. 33-34, abril-septiembre 1981.

Winter, Ulrich. «"La operación mágica". Metaficción irónica y metafísica de la escritura en "Fragmentos de Apocalipsis"». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 2, pp. 63-74, 2004.

-Otros estudios

Abad Molina, Javier. *Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración*. www.oei.es/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf. Consultado el 1 de abril de 2013.

Arze, José Roberto. *Realismo e imaginación en Cervantes. (Glosas a algunos pasajes del Quijote)*. <http://asale.org/ASALE/pdf/ABL/JoseRobertoArze.pdf>. Consultado el 1 de junio de 2012. 2005.

Bajtin, Mijail. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, 1989.

Booth, Wayne C. *The rhetoric of fiction*. Second edition. United States: University of Chicago press, 1983.

Borges, Jorge Luis. *El Aleph*. Madrid: Alianza, 1987.

Bousoño, Carlos. *Teoría de la expresión poética*. Madrid: Gredos, 1985.

Brandt, Per Aage. La fórmula mitológica del tiempo. Alberto Navarro, Juan Carlos Pueo, Alfredo Saldaña (coord.). *VII Congreso internacional de la asociación española de semiótica*, vol I, pp. 17-20, 1998.

Camus, A. *Novela y rebeldía*.
<http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/camus1.htm>. Consultado el 25 de mayo de 2011.

Celis de Orozco, Beatriz Eugenia. *La literatura como ficción y como juego. Un arte que trasciende más allá del mundo real*. <http://suite101.net>. Consultado el 27 de marzo de 2013.

Cervantes, Miguel de. *Don Quijote de la Mancha*. Madrid: Edimat libros, 1998.

Cortázar, Julio. *Historias de cronopios y de famas*. Buenos Aires: Alfaguara, 1995.

_____. *Rayuela*. Madrid: Punto de lectura, 2006.

Eliade, Mircea. *Aspectos del mito*. Barcelona: Paidós. D. L., 2000.

Foucault, Michel. *Las apalabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Argentina: Siglo XXI editores, 1968.

Frye, Northrop. *Poderosas palabras*. Barcelona: Muchnik Editores, 1996.

García Berrio, Antonio, Hernández Fernández, Teresa. *Crítica literaria. Iniciación al estudio de la Literatura*. Madrid: Cátedra, 2008.

González Alcázar, Felipe. «Elementos ficcionales en la sátira de ciudades». *Revista de Filología Románica*, anejo VI, 1, pp. 97-107, 2008.

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2007.

Jiménez Barca, Antonio. «Todas las cartas del amor de Fernando Pessoa y Ofélia», *El País* 16-VII-2012,
http://cultura.elpais.com/cultura/2012/07/16/actualidad/1342473183_516250.html

Kundera, Milan. *El arte de la novela*. Barcelona: Tusquets, 1992.

La Rubia Prado, Francisco. *Unamuno y la vida como ficción*. Madrid: Gredos, 1999.

López, Ignacio Javier. *Realismo y ficción. «La desheredada de Galdós» y la novela de su tiempo*. Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias, 1989.

Maestro, Jesús G. *Cide Hamete Benengeli y los narradores del “Quijote”*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2002.

Nabokov, Vladimir. *Buenos lectores y buenos escritores. Introducción del Curso de literatura Europea*. <http://www.arteliteral.com/al/index.php/poesia/311-buenos-lectores-y-buenos-escriitores.pdf>. Consultado el 9 de abril de 2013.

Plano Sur. *La perspectiva cortazariana del lector activo dentro de la discusión hermenéutica del siglo XX*. <http://www.plano->

sur.org/index.php?option=com_content&view=article&id=529:la-perspectiva-cortazariana-del-lector-activo-dentro-de-la-discusion-hermeneutica-del-siglo-gxx&catid=46:arte-y-cultura&Itemid=72. Consultado el 9 de abril de 2013.

Popeanga Chelaru, Eugenia. «Topografías de lo urbano». *Revista de Filología Románica*, anejo VI, 1, pp. 19-21, 2008.

Reyes, Graciela. *Polifonía textual: la citación en el relato literario*. Madrid: Gredos, D. L., 1984.

Ricoeur, Paul. *The rule of metaphor. The creation of meaning in language*. London/New York: Routledge classics, 2004.

Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro. *Para el estudio y disfrute de las narraciones. Módulo de narratología*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. http://www.sepancine.mx/attachments/Jaime_Rodriguez_Narratologa.pdf Consultado el 8 de abril de 2013. 2004.

Scholes, Robert. *Fabulation and metafiction*. United States of America: University of Illinois, 1979.

Sobejano, Gonzalo. «Novela y metanovela en España». *Ínsula*, pp.512-513, 1989.

Spang, Kurt. «El homenaje Tubular. Crítica y parodia en La saga/fuga de J. B., de Gonzalo Torrente Ballester». *Iberoromania*, 32, pp. 92-109, 1990.

Valis, Noel. *Sacred realism. Religión and the Imagination in Modern Spanish Narrative*. New Haven/London: Yale University Press, 2010.

Vargas Llosa, Mario. *García Márquez: historia de un deicidio*. Barcelona: Barral, 1971.

_____. *Cartas a un joven novelista*. Barcelona: Ariel, 1997.

_____. *La verdad de las mentiras*. Madrid: Alfaguara, 2002.

_____. *Elogio de la lectura y la ficción*. Fundación Nobel, 2010.

Velasco Maíllo, Honorio Manuel. Las leyendas de hallazgos y de apariciones de imágenes. Un replanteamiento de la religiosidad popular como religiosidad local. María Jesús Buxó i Rey, Salvador Rodríguez Becerra, León Carlos Álvarez y Santaló (coord.). *La religiosidad popular*, vol. 2. Barcelona: Anthropos, pp. 401-410, 1989a.

_____. Leyendas y vinculaciones. La Leyenda: antropología, historia, literatura. *Actas del coloquio celebrado en la Casa de Velázquez*. Madrid: Universidad Complutense, pp. 115-132, 1989b.

Vygotski, Lev S. *Escritos sobre arte y educación creativa de Lev S. Vygotski*. Pablo del Río y Amelia Álvarez (ed.). Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje, 2007.

Waugh, Patricia. *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Methuen, 1984.